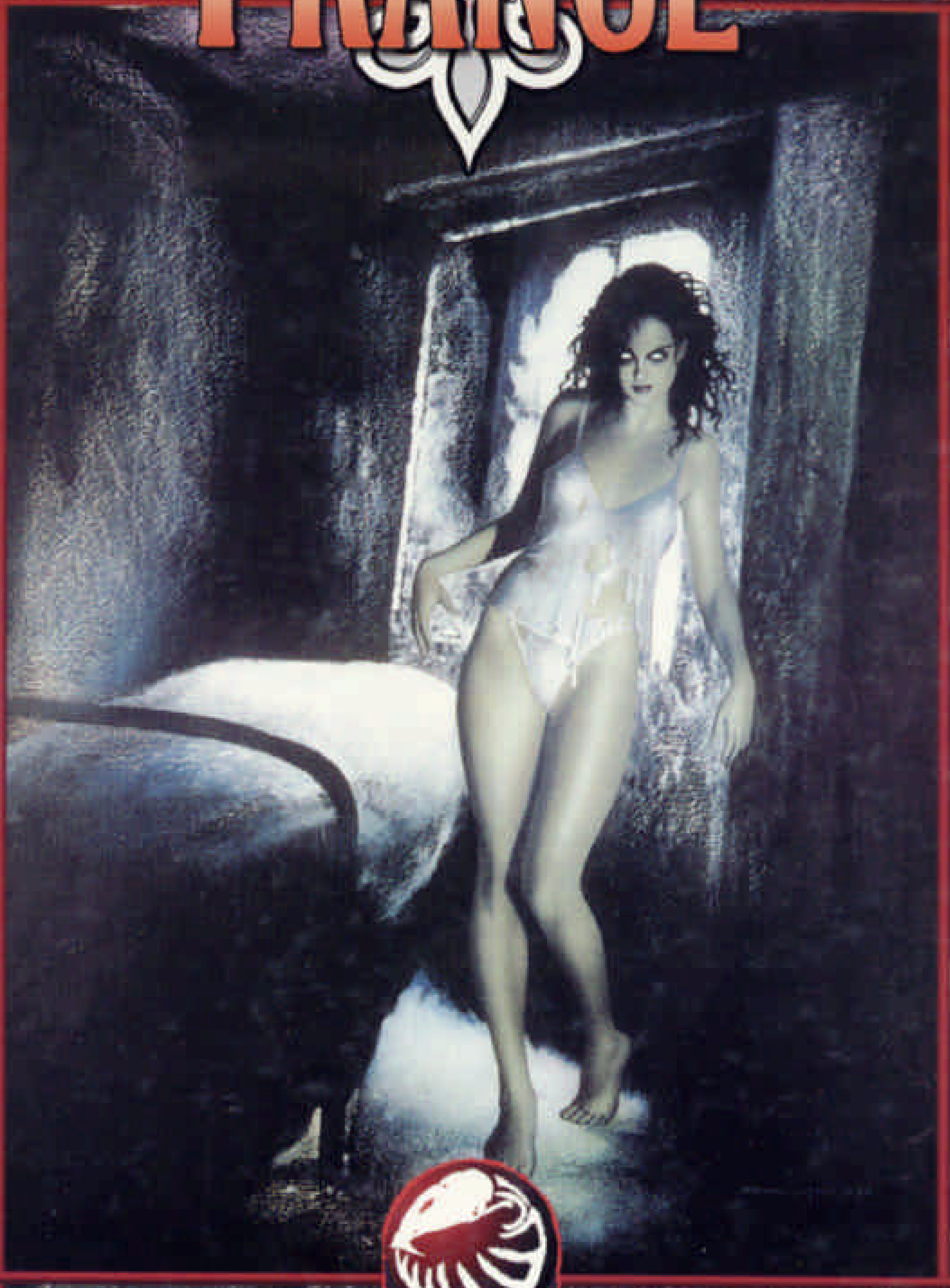
FRANCE



MONDE DES
TENEBRES

FRANCE

Un Supplément pour le Monde des Ténèbres

Par Fabrice Colin, Stéphane Adamiac, Stéphane Bura, Gérard Gayraud, Olivier Legrand, David Osmont, David Calvo et G.E. Ranne.

Crédits

Chef de Projet : Fabrice Colin
Vampire : Olivier Legrand et David Osmont
Loup-Garou : Stéphane Adamiac, David Calvo et Fabrice Colin
Mage : Stéphane Adamiac, Stéphane Bura, Fabrice Colin, Olivier Legrand et David Osmond
Wraith : Fabrice Colin
Changelin : Stéphane Adamiac, Stéphane Bura et G.E. Ranne
Couverture : John Bolton
Illustrateurs : Joël Belin, Thierry Gayrard, Nathalie Hertz, Clément Poireau, François Launet, Caryad, Birgit Daubmann
Directeur Artistique : Benoît Schiex
Relecture & Coordination : Jean-François Cabirol, Magali Favaro

Remerciements

Jaco « Gnnîîî... » Lebail, Marie Agnès « C'est quoi taga ?.. » Godefroy, Edouard « Euh, j'ai formaté le disque dur là, non ? » Pellicci, Gilles « C'est pas Codex » Garnier...

WHITE WOLF GAME STUDIO
780 Park North Boulevard
Suite 100
Clarkston, Georgia 30021
U.S.A.

LUDIS international
16, Av Charles de Gaulle
31138 Balma Cedex
France

©1997 by White Wolf & Ludis International, Inc All rights reserved. Reproduction without the written permission of the publisher is expressly denied, except for the purpose of reviews

FRANCE

Introduction 4

Les Vampires de France 6

Les Garous de France 62

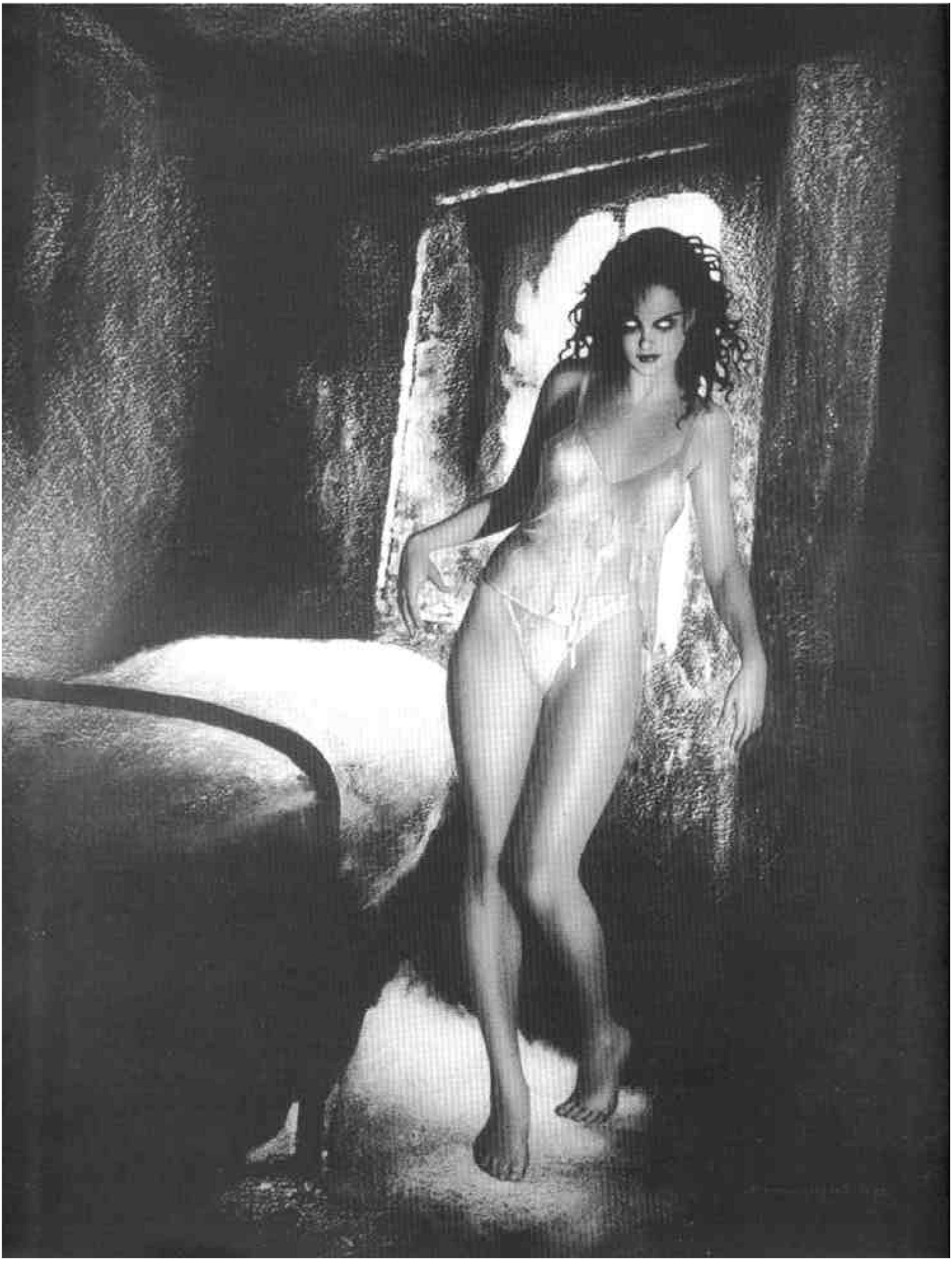
Les Mages de France 104

Les Ombres de France 150

Les Changelins de France 194

Les Personnages 234

Index 247



INTRODUCTION

L'ouvrage que vous tenez entre vos mains fait partie de ces projets titanesques dont on pense ne jamais voir le bout. Je ne vais pas vous raconter combien nous nous sommes investis dans cette aventure délirante, combien nous avons donné de nous-même dans ces textes et combien nous avons pris du plaisir à travailler ensemble, même si tout cela est forcément vrai à un niveau ou un autre. Sans doute vous en moquez-vous comme de votre première chemise, et vous avez bien raison. Juste une petite précision, histoire de bien fixer les choses : les textes qui composent ce supplément ont reçu l'aval de White Wolf et sont donc officiels. Cela peut vous paraître évident, mais ça ne coûte rien de le dire.

Beaucoup d'entre vous ont déjà réfléchi à ce vaste sujet qu'est la France des Ténèbres, certains ont même trouvé le temps et le courage de coucher leur propre version par écrit et/ou de la faire partager à leurs amis. J'ai moi-même commencé à songer à un supplément sur Paris moins de six mois après la sortie du premier Vampire, il y a bien six ans de cela. Ce qui n'était à l'époque qu'une sorte de rêve, une vague idée tendrement cajolée, a fini par se concrétiser.

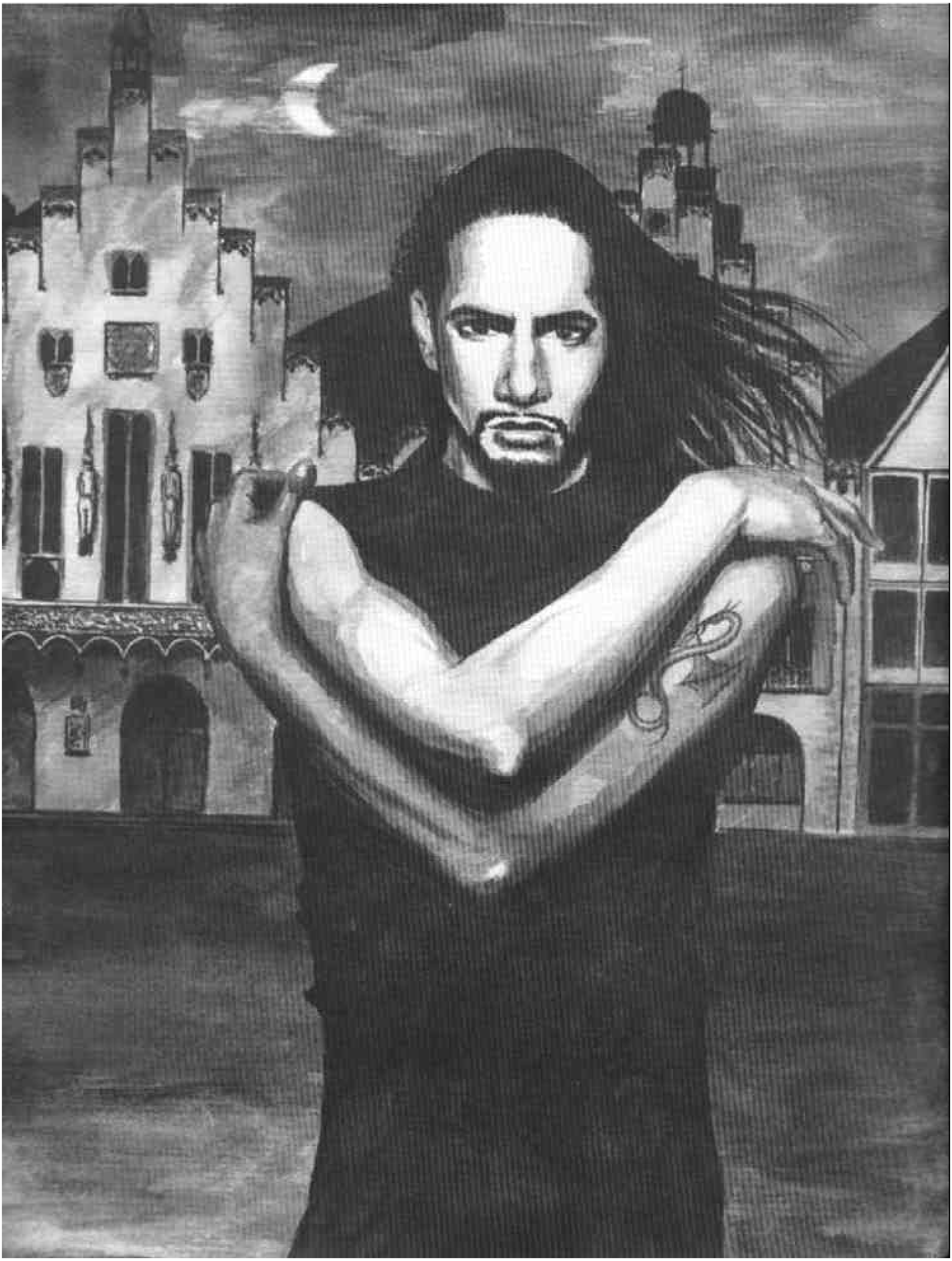
Je sais que ce supplément a suscité une attente fébrile et qu'il soulèvera de nombreux commentaires, c'est pourquoi il me semble nécessaire de clarifier un point crucial : cette vision du Monde des Ténèbres nous est toute personnelle. Certains d'entre vous seront sans doute en désaccord, à un moment ou à un autre, avec la façon dont nous nous y sommes pris : il en va toujours ainsi lorsque l'on se fait une certaine idée des choses et qu'elles finissent par se matérialiser sous nos yeux. Cela est la raison pour laquelle il nous aurait de toute façon fallu plus de cinq milles pages pour faire le tour du sujet de façon exhaustive (je pense que vous n'auriez pas apprécié), cela explique également pourquoi ce supplément peut être comparé à un immense squelette. Vous allez donnez vie à cette ossature en lui offrant un cœur, des veines, une chair et du sang.

Cela ressemble peut-être à un cliché, mais je suis persuadé que les gens de White Wolf, qui ont pourtant validé nos textes, n'auraient sans doute pas imaginé le même supplément que nous. Vous non plus, ni personne d'autre d'ailleurs : le jeu de rôle est l'antithèse de la pensée unique, et c'est ce qui en fait tout son intérêt. Nous avons la prétention de croire que ce livre vous aidera à exprimer votre propre vision du Monde des Ténèbres, qu'il vous permettra de lui donner vie et saura vous fournir les bases dont vous aurez besoin pour aller vraiment plus loin.

Tous les Vampires, Garous, Mages, Ombres et Changelins qui peuplent cette France des Ténèbres attendent désormais vos joueurs. Et je crois qu'ils vont aimer ça.

— Fabrice Colin

PS : si ce premier supplément ne détaille pas la ville de Paris, il y fait parfois référence. Un second ouvrage sera très prochainement consacré à la capitale, nul doute que vous ne regarderez plus jamais le Louvre de la même façon.



LES VAMPIRES DE FRANCE

De l'importance des Traditions

De même qu'il existe d'importantes différences socioculturelles entre l'Europe et les États-Unis, les Vampires du « Vieux Continent » diffèrent de leurs cousins du Nouveau Monde sur bien des points. En premier lieu, les Vampires européens ont la réputation d'être beaucoup plus traditionalistes que les Vampires américains, si cette réputation ne correspond pas toujours à la réalité, elle s'applique toutefois à la grande majorité des Caïnites du vieux continent et plus encore à celle des Caïnites français. Cet attachement aux Traditions s'explique en grande partie par le poids de l'histoire, contrairement à leurs cousins américains, les Vampires européens ont souvent eu à subir les conséquences de grands bouleversements sociaux et historiques : guerres, révoltes, coups d'état, conflits religieux, etc. Au cours des deux derniers siècles, la France a connu quatre révolutions et trois invasions... De tels événements, dont certains ont ébranlé les fondations de la société vampirique, n'ont pu que conforter les plus Anciens dans leur prudence quasi paranoïaque et dans leur respect presque fanatique des six Traditions de la Camarilla, tout particulièrement celle de la Mascarade. La France est d'ailleurs l'un des pays où celle-ci est la mieux entretenue, impression qui se trouve renforcée si on la compare avec sa contrepartie nord américaine où la violence urbaine semble progresser chaque jour, notre pays paraît presque calme et tranquille.

Des Préjugés et de leurs Origines

La plupart des Vampires français font montre d'un profond mépris envers les Vampires du « Nouveau Monde », que les Anciens perçoivent comme des barbares incultes, et les plus jeunes comme des impérialistes arrogants. Juste retour des choses, car les Vampires américains ont tendance à voir leurs cousins européens comme des aristocrates décadents ou des paysans attardés. Lorsque l'on observe les choses de plus près, on se rend compte que les différences entre Vampires français et américains dépassent de loin cet antagonisme culturel quelque peu simpliste. Il faut se souvenir que les Vampires des États-Unis ont bâti leurs cités et leurs empires personnels après la fondation de la Camarilla, à une époque où les règles régissant la société Caïnite étaient (du moins en théorie) fermement établies. Tel n'est évidemment pas le cas des Vampires français, qui n'ont pas attendu la création de cette organisation pour s'accorder sur le respect mutuel de certaines règles et étendre leur influence dans le monde mortel. À titre d'exemple, de puis-

santes lignées Ventrues contrôlaient déjà les grandes familles de la noblesse féodale de France lorsque la Camarilla fut instituée et les Traditions érigées en lois universelles.

De la notion de Fief

L'origine de ces différences se situe également sur le terrain du développement urbain et démographique, une donnée à laquelle la survie des Vampires est intimement liée. Contrairement aux métropoles américaines, les grandes villes d'Europe n'ont pas été créées en l'espace de quelques années à l'initiative d'une poignée de Vampires ambitieux, mais se sont lentement constituées au fil des siècles, suivant en cela les vicissitudes de l'histoire. Autre facteur important : la différence de taille entre les territoires américains et européens. Les grandes villes nord-américaines ont, pour chacun des états, la fonction qu'une seule capitale remplit dans chaque pays européen. Pour cette raison, la notion de « cité » est souvent remplacée en Europe par la notion de « Fief », celui-ci regroupant plusieurs agglomérations autour d'une métropole locale. Le Fief du Nord de la France, est par exemple centré autour de Lille (qui devient ainsi sa « capitale »), mais inclut également les villes de Roubaix, Tourcoing, Valenciennes, Calais et Dunkerque.

Du Peuplement des Cités et de sa Régulation

Ceci étant dit, la population mortelle d'un Fief français reste très inférieure à celle de n'importe quelle grande cité américaine alors que la population vampirique y est toutefois proportionnellement plus élevée. La fameuse règle d'un Vampire pour cent mille mortels s'accorde parfaitement au paysage urbain américain dont la répartition est beaucoup plus cohérente et « pensée » qu'en Europe. Si cette « règle des cent mille » avait eu cours en Europe, Paris, qui fut pendant des siècles l'une des métropoles les plus peuplées de l'Europe occidentale, n'aurait abrité lors de la Révolution que six ou sept Vampires, et nous savons tous qu'il n'en fut rien. Même si elle n'est pas strictement observée, cette norme commence à être prise en compte depuis la seconde moitié du XIXème siècle par le Prince de Paris et les différents Fiefs. Nous pouvons estimer que le nombre actuel de Caïnites dans les Fiefs français oscille entre un et deux Vampires pour cent mille mortels, sans compter les Autarques, catégorie qui inclut non seulement les Anarques mais aussi la plupart des Nosferatus vivant dans les sous-sols des grandes cités.

Prenons les cas de Paris et du Fief de Normandie. Paris et sa grande banlieue comptent environ dix millions

d'habitants, les Vampires de la capitale et de ses environs sont donc entre cent et deux cents. De son côté, le Fief de Normandie est composé de trois grandes agglomérations : Rouen (environ cinq cent mille habitants avec la banlieue), Caen et Le Havre (environ deux cent mille habitants chacune), ce qui donne un nombre total de Vampires situé entre neuf et dix-huit, répartis sur l'ensemble des trois villes.

Du Principe de l'Hégémonie Toreador

En dehors de ces critères d'ordre urbain, la différence majeure entre la Camarilla française et la Camarilla américaine réside sans doute dans le principe politique de l'Hégémonie. Celui-ci fut imposé par le Prince de Paris auprès de ses pairs provinciaux dès la fin du XVIIème siècle, il est aujourd'hui considéré par beaucoup comme l'équivalent vampirique de la notion de Monarchie Absolue. En pratique, ce principe est fort simple, il confère au Prince de Paris une autorité suprême sur l'ensemble du pays, faisant des « Princes » de province ses vassaux. Ceux-ci ne portent d'ailleurs plus le titre de « Prince », strictement réservé à François Villon, mais celui de « Marquis », qui traduit clairement leur allégeance à un pouvoir supérieur.

Historiquement, le titre de Prince fut encore porté jusqu'à la fin du XVIIIème siècle par les dirigeants Toreadors du sud de la France, avant que ces derniers ne fussent renversés à la Révolution. Lorsque la Restauration permit aux Toreadors parisiens de reprendre le contrôle du pays, ils en profitèrent pour étendre l'Hégémonie sur l'ensemble des Fiefs de France. L'Hégémonie des Toreadors de Paris sur le reste de la France explique en grande partie pourquoi les Ventrues français n'ont jamais réussi à retrouver le pouvoir qui était le leur à l'époque médiévale et font bien pâle figure à côté de leurs puissants cousins d'Angleterre et d'Allemagne. Depuis son instauration, le principe de l'Hégémonie Toreador a suscité de vives controverses et les partisans de la restauration du statut de « Prince » aux Marquis, et des pouvoirs qui en découlent, portent le nom de Praxistes, d'après le terme « Praxis », qui désigne le droit des Princes à régner sur leur cité. À l'origine, ce mouvement regroupait essentiellement de vieux Ventrues conservateurs, partisans d'un retour à l'ordre ancien. La cause Praxiste est désormais ralliée par un nombre toujours croissant d'adversaires politiques du Prince de Paris, qui voient là une excellente occasion de servir leurs propres ambitions.

Du Pouvoir des Marquis

Dans les limites de leurs Fiefs respectifs, les Marquis possèdent les mêmes pouvoirs et privilèges qu'un Prince, à deux exceptions près. La première exception a trait à leur nomination, alors que le Prince est traditionnellement élu par les membres du Primogène, un Marquis ne doit sa charge qu'à la volonté du Prince de Paris, qui peut décider de le révoquer à n'importe quel moment. Il s'agit d'une différence de taille, qui a pour effet de priver les Primogènes provinciaux de l'essentiel de leur pouvoir. Le Prince de Paris dispose en second lieu d'un droit de veto sur toutes leurs décisions, y compris celle d'accorder un droit d'Étreinte à l'un de leurs sujets. En pratique, Villon n'use que très rarement de cette prérogative, mais leur existence même est pour les Marquis un rappel permanent de leur allégeance au Prince de Paris. Les Marquis de France sont au nombre de huit, chacun régnant sur un Fief composé de plusieurs villes. Ils appartiennent pour la plupart au Clan Ventrue et sont souvent issus de la lignée de l'ancien Prince local. Les six Fiefs principaux (Nord, Est, Normandie, Aquitaine, Marseille et Lyon) sont décrits dans ce supplément.

De l'Application de l'Hégémonie

Afin de toujours rester informé de ce qui se trame à l'écart de la capitale et de faire ainsi respecter son autorité, le Prince de Paris dispose dans chacun de ces Fiefs d'un représentant officiel portant le titre de Légat. Ces derniers appartiennent tous au Clan Toreador, ce sont généralement des Ancillae qui ne répondent de leurs actes qu'auprès de Villon lui-même et ne sont pas sujets à l'autorité du Marquis à la cour duquel ils séjournent. Dans la plupart des Fiefs, les Légats bénéficient de divers privilèges politiques, qui leur sont accordés par les Marquis « à titre gracieux » (domaine personnel intégré à l'Elysium local, droit de chasse sur le domaine du Marquis, etc.), dans certains cas toutefois, les Marquis font clairement ressentir à ces plénipotentiaires qu'ils ne sont pas les bienvenus, et ne font rien pour leur faciliter la tâche. Le principe de l'Hégémonie explique en grande partie le centralisme qui règne toujours dans les institutions politiques et les mentalités françaises, le pays restant traditionnellement divisé entre « Paris » et « la Province ». Depuis quelques années, certains Marquis ont réussi à donner une dimension européenne à la capitale de leur Fief, ce qui leur permet, en se tournant vers des Fiefs étrangers, d'acquérir une influence politique et économique indépendante du bon vouloir du Prince de Paris et de sa « clique »...

De l'Organisation politique des Fiefs

En dehors du Marquis, du Légat et du Primogène, trois Vampires occupent une fonction politique importante au sein d'un Fief : le Sénéchal, le Prévôt et le Gardien de l'Elysium. Ces charges officielles ne sont pas spécifiques à la Camarilla française, et se retrouvent dans d'autres cités européennes et américaines, mais la France reste le seul pays où leur existence est systématique. Cela est sans doute dû à l'attachement presque passionnel que portent les Caïnites français à leurs Traditions, mais également à des statuts particuliers imposés par l'Hégémonie parisienne.

Le Sénéchal (également appelé Régent) est généralement le premier conseiller du Marquis. Son rôle officiel consiste à remplacer le Marquis lorsque celui-ci quitte son Fief, notamment pour répondre à une convocation du Prince. Le Sénéchal est choisi par le Marquis, qui doit toutefois soumettre son choix au Prince de Paris par l'intermédiaire de son Légat. Le Sénéchal est presque toujours le descendant direct du Marquis, il serait de toute manière impensable de choisir un Régent appartenant à un autre Clan.

Le titre de Prévôt correspond à peu de choses près à la fonction américaine de Shérif. Le rôle officiel du Prévôt consiste à s'assurer que les décisions du Marquis sont correctement appliquées et que les Traditions sont bien respectées, en pratique, le Prévôt agit comme le « lieutenant de police » du Marquis, supervisant les enquêtes et les Chasses de Sang. Il possède le droit d'interroger n'importe quel Vampire du Fief sur ses activités, et ne doit répondre de ses actes qu'auprès du Marquis lui-même (ou du Régent, en l'absence de ce dernier). Le Prévôt est choisi par le Marquis suivant les mêmes modalités que le Sénéchal, celui-ci n'appartient pas toujours au Clan du Marquis.

Le Gardien de l'Elysium a pour fonction principale de garantir et de faire respecter la paix de l'Elysium. Ses attributions le poussent également à œuvrer pour la préservation de la Mascarade, ce qui l'amène parfois à empiéter sur les fonctions du Prévôt, il est souvent considéré par les autres

Première Tradition : la Mascarade

La France est sans doute l'un des pays où la Mascarade est la mieux maintenue, ceci s'explique en partie par le fait que la plupart des vampires français ne chassent pas leurs proies dans les rues mais se nourrissent suivant la méthode dite de « Casanova » (c'est à dire le plus souvent sur des mortels appartenant à un milieu très fermé). Les Toreadors parisiens, par exemple, sélectionnent presque toujours les membres de leurs troupeaux dans les cercles « branchés » de la capitale, un milieu où certains excès passent plus facilement inaperçus... Cette pratique, qui était à l'origine essentiellement répandue chez les Toreadors, s'est étendue au cours des siècles à presque tous les autres Clans, elle est aujourd'hui partie intégrante de l'image typique du Vampire français aux USA et dans le reste de l'Europe. Même les Vampires qui chassent dans la rue, comme la plupart des Gangrels et des Nosferatus, choisissent généralement leurs victimes parmi les couches marginales de la population (SDF, squatters etc.), et donc les moins susceptibles d'attirer l'attention des autorités, des médias et de la société en général. Il n'est pas interdit de penser que le Prince de Paris et certains Marquis maintiennent délibérément toute une partie de cette population dite « urbaine » dans une situation d'exclusion sociale afin de constituer une « réserve » toujours disponible de proies faciles. La solidité de la Mascarade française s'explique également par la sévérité des sanctions encourues par les contrevenants : les Vampires qui enfreignent sérieusement ou régulièrement la première Tradition sont généralement bannis du pays, et invités à s'expatrier vers des territoires où l'on tolère plus facilement ce genre d'excès, comme les États-Unis.

Deuxième Tradition : le Domaine

Cette Tradition, qui tend à tomber en désuétude dans le Nouveau Monde, est encore largement respectée en Europe et tout particulièrement en France, où les Marquis et le Prince accordent aux plus puissants et loyaux de leurs sujets un droit exclusif sur certaines parties de leur Fief. À Paris, les plus vastes domaines peuvent couvrir tout un quartier, voire tout un arrondissement, en province, ils peuvent parfois être constitués d'une des villes mineures du Fief. L'existence de tels domaines, si elle est fermement établie dans les Traditions françaises, reste un privilège exceptionnel, généralement réservé au Primogène et aux autres dignitaires d'un Fief.

Troisième Tradition : l'Étreinte

Le Gardien de l'Elysium sert traditionnellement d'intermédiaire entre le demandeur et le Vampire qui dirige la cité. En France, le droit d'étreindre est accordé avec une extrême parcimonie et vient généralement en récompense d'un grand service rendu au Prince ou au Marquis.

Quatrième Tradition : la Responsabilité

La plupart des Vampires de France mettent un point d'honneur à éduquer correctement leurs descendants, ne les affranchissant souvent qu'au terme de plusieurs années. La plupart des Fiefs de province sont des commu-

nautés réduites et fermées, où tout finit par se savoir et où un descendant mal éduqué reste, même après avoir été affranchi, un objet de honte pour son géniteur.

Cinquième Tradition : l'Hospitalité

Cette tradition est ici restée très formalisée, tous les Gardiens de l'Elysium contrôlent, dans l'agglomération principale de leur Fief, un endroit connu sous le nom d'Atrium. Il s'agit d'un lieu public (le plus souvent une boîte de nuit) où les Vampires nouvellement arrivés doivent se signaler afin de pouvoir se présenter devant le Marquis, conformément à la Tradition de l'Hospitalité. Chaque Gardien de l'Elysium connaît l'Atrium des autres Fiefs et peut donc l'indiquer aux Vampires désirant visiter d'autres cités. L'Atrium de Paris est ainsi le Club Elysée, l'une des plus célèbres boîtes de nuit de la capitale.

Sixième Tradition : la Destruction

Dans les Fiefs de province, les Chasses de Sang décrétées par le Marquis sont toujours dirigées par le Prévôt, qui supervise personnellement les activités des Vampires participant à la traque, et ce afin d'éviter tout débordement susceptible de mettre en danger la Mascarade. À Paris, les Chasses de Sang sont généralement confiées à de puissantes Goules au service du Prince, connues sous le nom de Licteurs et dont la « juridiction » peut s'étendre à l'ensemble du territoire français. Ce dernier point ne manque pas d'occasionner quelques frictions avec les Marquis et les Prévôts de province. Les grandes Chasses de Sang, auxquelles prennent part tous les Vampires de Paris et de province, restent des événements rarissimes, réservés aux cas les plus extrêmes (Diabolistes, meutes du Sabbat, etc.).

Vampires du Fief comme l'intermédiaire privilégié entre le Marquis et ses sujets. En outre, le Gardien de l'Elysium est tout particulièrement chargé de l'accueil des Caïnites séjournant dans le Fief (voir l'encadré sur les Traditions). À l'image du Prévôt et du Sénéchal, le Gardien de l'Elysium est choisi par le Marquis, mais le Prince de Paris oppose automatiquement son veto si le candidat n'est pas membre de son Clan. Les Toreadors règnent en conséquence sur tous les Elysiums de France.

L'encadré étudie de plus près la manière dont les Traditions de la Camarilla sont interprétées et respectées en France.

Des Fiefs et des Régions de France

Le Fief de Paris englobe les divers arrondissements et la grande banlieue. Paris est l'un des hauts lieux européens du Clan Toreador, qui règne en maître sur le monde des arts, de la culture, du spectacle et de la haute couture. L'agglomération parisienne abrite également des représentants des autres Clans de la Camarilla et constitue l'une des plus prestigieuses cités vampiriques du monde. La ville de Paris sera traitée en détail dans un prochain supplément entièrement consacré à la capitale.

Le Fief du Nord regroupe les cités de Lille, Roubaix et Tourcoing qui forment une véritable conurbation. Longtemps dirigé par les Ventrues et désormais placé sous l'autorité d'un Marquis Brujah, ce Fief ravagé par la crise fait depuis plus d'un siècle l'expérience de graves troubles politiques provoqués par l'affrontement de diverses factions rivales.

Le Fief de l'Est regroupe plusieurs cités, dont Nancy et Metz, et possède pour « capitale » la ville de Strasbourg. L'Est est gouverné par les Ventrues, sans réelle opposition de la part des autres Clans. Le pouvoir financier des Ventrues de Strasbourg n'a cessé de croître au cours des dernières années et se mesure aujourd'hui à l'échelle européenne…

Le Fief de Normandie compte Rouen, Caen et Le Havre parmi ses zones urbaines principales. Dirigé par un Ventrue à l'autorité déclinante, ce Fief a de plus en plus de mal à affirmer son identité face à une capitale dont la banlieue ne cesse de s'étendre. Il n'en constitue pas moins la principale « porte » française vers l'Angleterre.

Le Fief d'Aquitaine ne correspond pas seulement à la région du même nom, mais à tout le sud-ouest de la France puisqu'il englobe également l'ancienne Occitanie (Languedoc). Les deux villes principales de ce Fief sont Bordeaux et Toulouse, respectivement contrôlées par les Ventrues et les Toreadors, dont l'alliance devient de plus en plus précaire. La troisième ville du Fief, Montpellier, abrite une population vampirique plus hétéroclite.

La principale cité du Fief de Lyon est bien entendu la ville du même nom, l'un des plus vieux bastions Ventrues du pays, il englobe également les villes de Saint-Étienne et de Grenoble. Le Marquis de Lyon, l'un des plus puissants de France, ne cache pas son mépris pour les Toreadors de Paris, ni sa volonté de s'affranchir de l'autorité du Prince François Villon.

Le Fief de Marseille est le plus vieux de France, la cité fut en effet fondée par des Brujahs et des Toreadors venus de Grèce il y a plus de deux mille ans. La cité phocéenne, cosmopolite et très indépendante, abrite, outre les sept Clans de la Camarilla, des Giovanni, des Ravnos, quelques Assamites et, s'il faut en croire certaines rumeurs, des Setites et des membres du Sabbat.

En dehors de la capitale et de ces six grands Fiefs, il existe également deux domaines de moindre importance, ainsi que différentes villes ou régions soumises à un statut particulier. En voici un bref aperçu :

- La région de Nantes/Saint-Nazaire constitue toujours, en théorie, le Fief du Vannetais, il est dirigé par d'ambitieux Ventrues. Au cours de ces dernières années, ce Fief a en réalité connu un déclin économique spectaculaire, notamment à cause des intrigues fomentées par un groupe de Ventrues rivaux siégeant à Bordeaux. Le Marquis du Vannetais, un Ancilla Ventrue, que sa défaite a rendu pratiquement dément, règne aujourd'hui sur un Fief pratiquement désert.
- La Bretagne reste une terre de tradition magique et féerique, refuge de nombreux Mages, Changelins et même de quelques Garous. Les rares Vampires qui y résident ont appris à éviter soigneusement toute confrontation avec les autres habitants surnaturels de la région.
- La Provence est considérée comme le Fief personnel de Geneviève Orseau, la plus ancienne Toreador française connue. La ville d'Avignon, célèbre entre autre pour son festival artistique, constitue un lieu de villégiature privilégié pour de nombreux Toreadors.
- Le Centre de la France ne constitue pas à proprement parler un véritable Fief, mais ses villes les plus importantes (Blois, Tours, etc.) abritent les intérêts politiques et financiers de puissants Toreadors et Ventrues parisiens.
- Nice, dont le rattachement à la France est très récent, est presque entièrement contrôlée par le Clan Giovanni, et est toujours considérée par les Vampires français comme une ville étrangère. De façon générale, le Clan Giovanni jouit d'une grande influence sur la côte d'Azur, tout spécialement dans le milieu des casinos
- Depuis des siècles, la Corse est le théâtre de sanglants affrontements entre diverses factions Brujahs, dont certaines sont liées à la Mafia sicilienne. Depuis quelques années, ce conflit transparaît à travers des luttes internes opposant différents courants autonomistes.
- Les seuls Vampires actifs dans le Pays Basque français sont des Anarques Gangrels et Brujahs, alliés à divers groupes autonomistes et à certains Anarques espagnols.
- Les Antilles françaises sont aujourd'hui presque totalement délaissées par les Vampires de la métropole, en grande partie à cause des rumeurs concernant l'influence grandissante des Setites dans cette partie du globe. Il y resterait une petite colonie de Toreadors décadents ayant rompu tout lien avec leur Clan.

Des Clans de la Camarilla

Les Toreadors sont les maîtres incontestés de Paris. Leur règne sur la Ville-Lumière remonte à la Renaissance, et ils représentent à eux seuls plus des deux tiers de la population vampirique (recensée) de la capitale. Paris compte aujourd'hui presque deux fois plus de Poseurs que de véritables Artistes. Les Poseurs parisiens règnent sur la vie nocturne, les endroits chics et branchés, ainsi que sur le petit monde de la mode et de la haute couture : leur prestige dans ce domaine se mesure à l'échelle mondiale. Les plus âgés d'entre eux possèdent également une influence politique et financière considérable, et s'imposent sans conteste comme les véritables tenants du pouvoir Toreador sur Paris et le reste de la France. Sans eux, il ne fait aucun doute que le Clan Toreador aurait depuis longtemps dû céder la place à ses rivaux Ventrues et Tremeres. En dehors de la capitale, l'influence Toreador se fait surtout sentir dans la plupart des métropoles du sud de la France, principalement à Toulouse et Avignon. Ces deux cités furent liées à une ancienne lignée de Toreadors occitans qui fut dispersée et privée de son pouvoir politique après la Révolution française, dans des circonstances encore mal définies.

Les Ventrues français sont divisés en deux grandes factions rivales qui sont les Nobles et les Libéraux. Très conservateurs, les premiers accordent une importance capitale à leur lignage, n'étreignant qu'au sein de leur propre descendance. Il reste aujourd'hui cinq « Grandes Familles » de Nobles dont l'origine remonte au Moyen Âge : les De Sens (Paris), les De Morsac (Occitanie), les De Gueldre (Nord), les D'Harcourt (Normandie) et les De Vandreuil (Lyon). Ces familles qui furent toutes puissantes à l'époque médiévale ne possèdent plus aujourd'hui qu'un prestige théorique, vestige de leur splendeur passée. Les meneurs de la faction Libérale sont quant à eux des Ancillae, artisans secrets de la Révolution Industrielle et, à notre époque, de l'Union Européenne. Leur activité est centrée autour de Strasbourg, mais ils exercent également une influence certaine sur les milieux financiers parisiens et entretiennent d'étroites relations avec le Consortium Ventrue du Benelux.

Les Brujahs ont joué un rôle capital à différentes époques de l'histoire de France, en particulier au cours de la Révolution, de la Commune ou, plus récemment, des émeutes de Mai 68 (encore que les Changelins se soient attribués la paternité de ce dernier mouvement). Avant l'avènement des Toreadors parisiens, les Brujahs étaient les principaux adversaires des Ventrues français, alors maîtres de la capitale et d'une grande partie du royaume. Le passé d'Anarque du Prince de Paris explique en partie la complexité des relations actuelles entre Toreadors et Brujahs de France. De nos jours, l'attitude

affichée vis-à-vis des Toreadors reste la principale cause de dissension au sein des différentes factions du Clan Brujah. En marge des Iconoclastes qui prônent la guerre totale contre les « Dégénérés », certains Brujahs Idéalistes soulignent que les principaux ennemis du Clan Brujah ne sont pas les Toreadors, mais bien les Ventrues et les Tremeres. Ces Idéalistes sont particulièrement nombreux à Paris, la ville-lumière ayant toujours exercé une certaine fascination sur les penseurs de toutes tendances.

Sur le territoire français, les Tremeres sont liés à différentes sociétés secrètes dans lesquelles ils se sont infiltrés ou qu'ils ont parfois créées de toutes pièces. De nos jours, leur influence s'exerce principalement par le biais de sectes recrutant leurs adeptes dans les hautes sphères de la finance et de la politique. Malgré tout, le pouvoir des Tremeres en France reste assez faible, comparé à celui de leurs homologues anglais ou américains. Il semble que ce clan n'ait jamais été pleinement accepté par les Vampires français et qu'il se soit souvent heurté à un front commun, une sorte « d'union sacrée » des autres Clans. D'après certaines rumeurs, les Tremeres auraient noyauté divers groupes secrets au sein de l'armée française et des services de renseignements généraux, et prépareraient une offensive décisive. Il existe neuf Congrégations du Clan en France, l'une d'entre elles se trouve à Orléans, deux autres à Paris et une enfin dans chacun des six grands Fiefs de l'hexagone. La Congrégation d'Orléans, régenté par le Seigneur de France, reconnait en théorie l'autorité du Prince François Villon...

S'il est impossible de savoir avec précision combien de Nosferatus rôdent dans les sous-sols de Paris et des grandes villes de province, il est certain que les Rats d'Égout sont beaucoup plus nombreux en France qu'en Allemagne ou en Angleterre. Organisés sous forme de réseaux secrets, ils contrôlent le « marché » des informations et de l'espionnage vampirique et concluent leurs alliances au gré de leurs intérêts. Ils sont méprisés par tous les autres Clans, mais rares sont ceux qui peuvent se passer de leurs services. Leur rôle, dans les luttes d'influence que se livrent les divers Clans de la Camarilla française, est évidemment considérable. Les Nosferatus sont particulièrement influents dans les grandes villes portuaires, où ils créent souvent de véritables réseaux de contrebande et de renseignements. À Paris, ils règnent sans partage sur le monde souterrain : égouts, catacombes, carrières, métro, galeries, etc.

Les Malkavians de France ne constituent pas une véritable force politique cohérente, ils semblent toutefois régner, pour une raison encore mal définie, sur la plupart des hôpitaux, cliniques, morgues et centres psychiatriques du pays. Selon toute vraisemblance, les Malkavians servent également de relais aux mythes urbains, ils se trouveraient ainsi, au moins partiellement, à l'origine des nombreuses rumeurs et légendes modernes ayant circulé ces dernières années à travers toute la France (rats géants dans les égouts, auto-stoppeurs fantômes, voleurs d'organes, etc.). Si certaines de ces histoires ne doivent rien aux Vampires, d'autres portent indéniablement la marque des Malkavians. Certains ont perçu dans cette attitude l'expression personnelle de leur contribution à la Mascarade. Si des témoignages relatifs à des Vampires venaient en effet à circuler au sein de la population mortelle, ceux-ci seraient rapidement assimilés à tous ces bruits divers et ne risqueraient donc pas d'attirer l'attention des autorités ou des médias.

Les Gangrels sont de moins en moins nombreux dans l'hexagone, préférant émigrer vers les grands espaces du Nouveau Monde, le dernier « grand territoire » Gangrel se situe en Pays Basque. Les rares Gangrels qui traînent encore à Paris et dans sa banlieue ne sont souvent parvenus à s'adapter à son côté « jungle urbaine » qu'au prix de leur santé mentale. Certains d'entre eux manifestent même les symptômes d'une étrange dégénérescence, à la fois psychique et physique, dont les origines sont encore mal connues. Suivant l'explication la plus couramment admise, ce « Mal de la Rue » serait dû à une trop grande consommation de sang humain vicié par l'alcool et les drogues, et dont les effets seraient beaucoup plus nocifs pour les Gangrels que pour les Vampires des Clans plus urbains.

Des Caitiffs

En règle générale, les Caitiffs de France sont l'objet d'un véritable ostracisme de la part des Vampires de la Camarilla. Considérés par les Anciens comme des bâtards et des dégénérés, les Caitiffs français rejoignent généralement les fractions Anarques les plus violentes ou finissent par s'exiler vers les États-Unis, un territoire réputé plus tolérant à leur égard. Ce « raçisme anticaitiff » varie dans son intensité suivant les Clans et les individus, allant du vague sentiment de supériorité à la volonté d'extermination pure et simple. Les Vampires exempts de tout mépris à l'égard des Caitiffs forment en France une très faible minorité, surtout composée de jeunes Brujahs, Gangrels, Malkavians et Nosferatus. Même à l'intérieur de ces Clans, ceux qui fréquentent des Caitiffs de trop près finissent souvent par être eux-mêmes exclus par les membres les plus intolérants de leur Clan.

Des Clans indépendants et des Lignées mineures

Acteurs de premier plan lors des grands soulèvements Anarques de la fin du Moyen Âge, les Ravnos ne sont désormais plus qu'une poignée en France où ils sont de surcroît aussi mal considérés qu'ailleurs. En province, les Ravnos sont essentiellement présents dans le sud, aux

abords de la frontière espagnole et aux alentours de Marseille. Les quelques Ravnos parisiens appartiennent pour la plupart à une lignée particulière, plutôt mal vue par le reste du Clan et ce en grande partie à cause de son caractère urbain et sédentaire.

Les Giovanni sont présents sur le sol français depuis la Renaissance. À partir de la fin du XVIIème siècle, les Giovanni de Paris se sont faits plus discrets, recentrant leur influence sur les milieux financiers de la capitale. En France, leur expansion a toujours été freinée par les Ventrues appartenant aux Grandes Familles, qui sont leurs ennemis jurés depuis la fin de l'époque médiévale. En dehors de Paris, les Giovanni sont particulièrement influents à Marseille et surtout à Nice, ville qu'ils contrôleraient entièrement, si l'on en croit certaines rumeurs…

La participation des Setites à la Révolution Française est désormais une certitude, mais peu de Caïnites connaissent la véritable nature des plans qui furent mis en place à cette époque par les Disciples de Set. L'opinion la plus couramment répandue est celle de la « piste vaudou », selon laquelle les Setites dirigeraient divers cultes secrets au sein des communautés antillaises et africaines de Paris et de Marseille. Certains Caïnites affirment toutefois que cette piste ne serait qu'un rideau de fumée créé par les Setites eux-mêmes afin de masquer une conspiration de plus grande envergure au sein même de la Camarilla française…

Les Assamites sont peu nombreux en France. Officiellement interdits de séjour à Paris par un décret princier, ils sont surtout présents à Marseille, où le Clan possède une base solidement établie. La méfiance qui règne partout en Europe à leur égard est encore plus grande en France, et la simple rumeur de la présence d'un Assamite dans les murs d'une cité déclenche souvent une véritable vague de paranoïa chez les Vampires de la Camarilla.

Paris est l'une des villes d'Europe où les Filles de la Cacophonie sont les plus implantées. Leurs relations avec les Artistes et les Poseurs du Clan Toreador sont pour le moins tumultueuses, ce qui explique en partie les querelles et les scandales sordides qui agitent périodiquement les milieux parisiens de l'opéra.

Des Anarques français

« L'homme qui n'a pas été anarchiste à seize ans est un imbécile, celui qui l'est encore à quarante en est un autre. »

— Georges Clémenceau

« Le Nouveau-Né qui n'a pas été anarque est un imbécile, l'Ancilla qui l'est encore en est un autre. »

— Attribué au Prince

Les Fiefs de France abritent un nombre d'Anarques assez important, la plupart d'entre eux se définissent avant tout comme des intellectuels révolutionnaires et ne tiennent pas à être confondus avec de simples nihilistes, ou avec les « gangsters » américains. Leur existence est tout à fait tolérée par le Prince Villon, qui fait preuve en la matière d'une mansuétude amusée. Ces « Anarques de salon », cela va sans dire, sont considérés avec le plus grand mépris par la frange plus violente du mouvement, dirigée par des Brujahs Iconoclastes, réfractaires à tout compromis avec la Camarilla. Ces Anarques, liés à divers groupes terroristes d'extrême gauche, représentèrent une certaine menace pour la Camarilla à la fin des années soixante-dix et au début des années quatre-vingts, mais la plupart d'entre eux furent impitoyablement traqués et éliminés par les agents du Prince. Comme ce dernier, beaucoup de Vampires français considèrent que l'adhésion aux idées anarques constitue une sorte de passage obligé permettant aux Nouveau-Nés de s'affirmer avant de rentrer dans le rang.

De la Situation Politique actuelle

« La politique consiste dans la volonté de conquête et de conservation du pouvoir, elle exige par conséquent une action de contrainte ou d'illusion sur les esprits... »

— Paul Valéry

La plus grande force d'opposition au pouvoir absolu des Toreadors parisiens ne se situe pas du côté des Anarques, mais, paradoxalement, dans le camp des conservateurs et des réactionnaires. Comme nous l'avons expliqué plus haut, le mouvement Praxiste s'est constitué en réaction à l'Hégémonie de ce Clan, et prône la restauration des Marquis de province dans leur statut de Prince souverain. Le cœur du mouvement est constitué d'Anciens Ventrues aigris et ultra-conservateurs, désireux de recouvrer leurs privilèges passés, plusieurs Marquis de province ne cachent d'ailleurs pas leurs sympathies praxistes, à commencer par le Marquis de Lyon. Les partisans du Praxisme favorisent depuis plusieurs années la montée de l'extrême droite en France afin

d'accroître leur poids au sein de la société des mortels. Sur le plan stratégique, ils peuvent ainsi structurer une nouvelle force politique vierge de toute autre influence vampirique, en utilisant les contacts que certains d'entre eux possèdent déjà depuis de nombreuses années dans les milieux néo-fascistes.

Au plan politique, l'extrême droite n'est pas un simple « cheval de Troie » et sa doctrine recoupe en bien des points les idées personnelles des fondateurs du Praxisme, des êtres fiers de leur lignage et de la « pureté » de leur sang (certains d'entre eux allant même jusqu'à prôner l'extermination systématique des Caitiffs et des Vampires affiliés aux Clans dits « inférieurs » comme les Ravnos ou les Nosferatus). À l'heure actuelle, l'extrême droite française ne subit plus uniquement l'influence des partisans de ce mouvement, certaines de ses tendances ont été infiltrées par des factions aussi diverses que les Tremeres, certains Brujahs proches des skinhead et même quelques Toreadors ambitieux. Tous sont bien entendu désireux d'utiliser cette nouvelle force ascendante pour servir leurs intérêts. La situation politique actuelle semble donc très instable, et les Anciens les plus alarmistes redoutent une nouvelle guerre civile qui pourrait bien sonner le glas de l'Hégémonie Toreador, mais aussi de l'unité de la Camarilla française…

De la Présence du Sabbat

Pour différentes raisons historiques déjà exposées dans le Players Guide to the Sabbat, le Sabbat est beaucoup moins puissant en Europe que sur le continent américain. Dispersés et relativement désorganisés, ses membres n'en demeurent pas moins dangereux pour la Camarilla parisienne. Si, aux États-Unis, la Secte contrôle des cités et des territoires entiers, les membres du Sabbat français ont appris à dissimuler leur présence et leur existence même aux espions de la Camarilla. D'innombrables rumeurs courent pourtant à leur sujet, tant chez les Vampires de la Camarilla que chez les Anarques. Voici celles que l'on peut a priori considérer comme étant les plus crédibles :

1) Les égouts parisiens abriteraient plusieurs repaires de Vampires du Sabbat. Les Nosferatus de Paris compteraient un certain nombre d'espions issus de leur Antitribu dans leurs rangs, et dont la mission serait de veiller à ce que les repaires souterrains du Sabbat échappent à la vigilance des Nosferatus alliés à la Camarilla.

2) Depuis la fin des années soixante-dix, il existerait en France une Meute nomade regroupant une douzaine de Vampires du Sabbat, commandant une véritable petite armée constituée de serviteurs provenant de divers gangs de bikers et autres Hell's Angels. Dispersée sur tout le territoire, cette Meute ne se réunirait que pour d'occasionnels raids particulièrement destructeurs ; mobile et très bien organisée, la meute serait menée par une Lasombra âgée de plusieurs siècles. Le caractère insaisissable de cette faction laisse supposer qu'elle bénéficie d'une protection thaumaturgique, elle pourrait donc compter un ou plusieurs Tremeres Antitribus parmi ses adeptes.

3) Certains membres influents de la Camarilla parisienne appartiendraient au Sabbat, ils l'auraient rejoint après leur Étreinte, ou se seraient infiltrés dans l'organisation lors de périodes particulièrement troublées, comme la Révolution ou l'Occupation, adoptant l'apparence de leurs victimes grâce à la Discipline Vicissitude. Ce « Sabbat Secret » serait dirigé par un petit groupe d'Anciens du Clan Tzimisce. En contact quasi permanent avec d'autres factions de la Secte en Europe, les membres du Sabbat Secret auraient pour mission de déstabiliser les Clans dans lesquels ils se seraient infiltrés (les plus souvent cités sont les Clans Brujah, Toreador et Ventrue). Il semblerait que les Tremeres (dont les rangs ne peuvent abriter aucun espion du Sabbat, notamment à cause de la faiblesse inhérente aux Tremeres Antitribus) aient entamé de sérieuses investigations… Notez qu'il circule une rumeur analogue au sujet des Setites.

De la Présence de l'Inconnu

Souvent suspectée, celle-ci n'a jamais pu être prouvée. Certains vampires affirment que l'exceptionnelle « solidité » de la Mascarade en France ne serait pas seulement due aux efforts des dignitaires de la Camarilla, mais également aux interventions discrètes des membres de la mystérieuse secte.

De l'Arcanum et de l'Inquisition

Au cours des derniers siècles, la Société de Léopold a perdu l'essentiel de son pouvoir et de son influence en France, ce qui s'explique en grande partie par la baisse généralisée du sentiment religieux en France, pays des Lumières et de la Raison souveraine. Une tendance ayant évidemment été favorisée par les efforts conjoints des divers Clans constituant la Camarilla sur la société et la culture françaises. L'influence politique de l'Inquisition française se limite désormais essentiellement aux cercles catholiques intégristes de la capitale, le Cénacle de Notre-Dame demeurant l'un des plus vieux et des plus prestigieux d'Europe. L'autre grand centre de pouvoir de l'Inquisition en France est la ville de Chartres, qui abrite le couvent dirigeant l'Ordre de Sainte-Jeanne, branche féminine de la Société de Léopold.

Contrairement à l'Inquisition, l'Arcanum reste très présent en France, et son influence s'étend par l'intermédiaire de plusieurs mouvements ésotériques d'inspiration rosicrucienne fleurissant un peu partout, à Paris et dans les grandes villes de France (l'un des principaux Chapitres de l'Arcanum se situe d'ailleurs à Paris). En France, l'histoire de l'Arcanum est étroitement liée à celle de la famille De Marigny, célèbre lignée d'occultistes parisiens. L'édit du Cercle Intérieur de la Camarilla interdisant tout contact entre les Vampires et les membres de l'Arcanum semble avoir été plusieurs fois transgressé par les Tremeres français, dont l'un des objectifs secrets serait, si l'on en croit certaines rumeurs, de prendre le contrôle de la branche française de l'Arcanum.

Pour plus de détails sur l'Inquisition et l'Arcanum, voir les suppléments « **The Inquisition** » et « **Halls of the Arcanum** » publiés par White Wolf Publications.

Histoire de France

« L'Histoire, c'est du vrai qui devient faux. Le Mythe, du faux qui devient vrai... »
— Jean Cocteau

La Gaule

Avant les Romains

Les plus érudits des Caïnites s'accordent généralement pour faire de Marseille la plus ancienne cité vampirique de l'actuel territoire français. Fondée par des colons grecs au VIIème siècle avant JC, la ville de Massalia aurait été, dès ses origines, dirigée par une alliance de Toreadors et de Brujahs venus de Grèce. Rappelons qu'à cette époque, le Clan Brujah comptait dans ses rangs plus de philosophes que de rebelles. Sous la tutelle de ces deux Clans, la cité fut longtemps un véritable foyer de civilisation pour les populations du Sud de la Gaule. Cette unité politique se détériora lors des Guerres Puniques, et fut définitivement brisée par la chute de Carthage (vers 150 avant JC), dont les Brujahs rendirent les Toreadors responsables. Face aux Brujahs, les Toreadors s'allièrent aux Ventrues et aux Lasombras de Rome, et Massalia ouvrit ainsi ses portes aux légions impériales en l'an 102 avant JC. Cette première incursion des Vampires romains sur le sol de la Gaule annonçait les futures conquêtes de César...

• Si vous désirez en savoir plus sur la Chute de Carthage, consultez le « **Clanbook Brujah** » et « **Chicago by Night** » (histoire de Menele).

La Conquête Romaine

Lors de la Guerre des Gaules (vers 50 avant Jésus-Christ), l'Empire Romain était en grande partie contrôlé par les Ventrues, et dans une moindre mesure par les Malkavians et les Lasombras. L'un des plus puissants Caïnites de l'Empire n'était autre que le « dieu » Mithra, Ventrue de la 4ème Génération étreint par Veddartha lui-même, plus de mille ans avant notre ère. Parmi les nombreux descendants de Mithra se trouvait un certain Marcus, sur lequel on sait fort peu de choses. Certains chroniqueurs Ventrues font de lui l'exterminateur d'un grand nombre de Garous du nord de la Gaule, alors que d'autres Caïnites ne voient en son nom qu'un personnage fictif, créé de toutes pièces pour donner une légitimité historique aux prétentions du Clan Ventrue. Quoi qu'il en soit, il semble qu'en ces temps reculés, les Vampires se soient surtout installés dans le sud de la Gaule, région où l'influence romaine se faisait déjà sentir bien avant les conquêtes de César. Des cités comme Lyon ou Toulouse devinrent rapidement les premiers « Fiefs » gaulois des Caïnites venus de Rome, sous le contrôle du puissant Sénat Ventrue. Les premiers Toreadors à s'établir sur l'actuel territoire français étaient également d'origine romaine, et l'Aquitaine romaine fut l'ancêtre du Fief d'Occitanie (ou d'Aquitaine). La pax romana s'installa rapidement sur le territoire gaulois, et se prolongea globalement jusqu'aux premières invasions saxonnes du IIème siècle.

• Sur l'histoire vampirique de l'empire romain, voir le « **Clanbook Ventrue** ».

La Chute de l'Empire

Pendant la période du Bas-Empire, les Lasombras, les Toreadors et les Malkavians prirent de plus en plus d'influence au sein du gouvernement impérial, précipitant la décadence de Rome. Pendant que les barbares menaçaient les frontières de l'Empire, Rome elle-même était le théâtre d'affrontements politiques et religieux opposant des factions rivales secrètement contrôlées par différents Clans : Ventrue, Malkavian, Toreador, Lasombra et Setite. Un épisode particulièrement représentatif de la déliquescence de l'Empire fut sans doute le règne de l'Empereur Julien l'Apostat, neveu de Constantin Premier le Grand. Au cours de sa jeunesse, qu'il passa loin de la cour, il tomba sous la coupe du Methuselah Mithra, dont l'influence politique s'était considérablement érodée depuis que l'empire avait adopté le christianisme comme religion officielle et que le culte de Mithra avait été interdit (ce dernier point étant à mettre sur le compte de l'influence de ses rivaux vampiriques). En 355, Julien devint César préposé à la préfecture des Gaules, suivant les enseignements de son mentor occulte, il se révéla alors un remarquable chef militaire. Il fut proclamé empereur par ses légions en 360 et fut bientôt seul maître de l'empire, il rejeta publiquement le christianisme et tenta de restaurer le culte de Mithra, se heurtant à l'Église et à ceux qui la contrôlaient. Sa mort prématurée en 363 mit fin aux ambitions impérialistes de Mithra qui se retira définitivement en Brittania.

• Sur Mithra, consultez le « **World of Darkness** ».

Les Âges sombres

Les Grandes Invasions

Après la Chute de l'Empire Romain d'Occident (476), la Gaule tomba rapidement aux mains des tribus germaniques. Il existe de nombreuses théories quant à l'origine secrète des Grandes Invasions barbares qui ravagèrent l'Europe durant le Vème et le VIème siècles, certains y virent ainsi le dernier grand sursaut des Garous, d'autres l'influence des Brujahs, des Gangrels ou même des Tzimisces. Parmi les diverses tribus germaniques qui s'emparèrent de la Gaule au cours du Vème siècle, deux d'entre elles allaient jouer un rôle majeur dans l'histoire de France : les Francs (installés au Nord), et les Wisigoths (au Sud). Chacun de ces deux peuples ennemis tomba promptement sous le contrôle discret des Vampires qui étaient préalablement établis en Gaule.

• Sur les Grandes Invasions, vous pouvez lire le « **Clanbook Tzimisce** ».

Les Francs

Du côté des Francs, les Brujahs furent les artisans occultes de l'avènement de Clovis, chef barbare devenu « premier roi de France » en se convertissant au catholicisme vers 490. C'est également à cette époque que Paris devint la capitale du nouveau royaume de France.

Dès la mort de Clovis, ses fils se partagèrent un royaume dont l'unité était déjà précaire et se livrèrent à de vaines et sanglantes luttes fratricides. L'histoire des rois mérovingiens n'est qu'une longue suite d'assassinats, de trahisons et de complots. Si l'on en croit certains historiens Brujahs, la décadence mérovingienne ne serait pas seulement due au manque d'unité de leur Clan, mais également aux actions secrètes de leurs ennemis Ventrues et Lasombras.

Les Wisigoths

Les Wisigoths, quant à eux, établirent dans le sud de la Gaule un vaste royaume dont les capitales successives furent Barcelone, Bordeaux et Toulouse. Sous l'influence des Toreadors déjà présents dans ces cités, la culture wisigothique fut marquée par une indéniable volonté civilisatrice et par une grande richesse artistique. Au cours du VIème siècle, les Francs s'emparèrent de l'Aquitaine, repoussant les Wisigoths en

Espagne, l'influence Toreador demeura toutefois très présente dans cette région où elle se fait toujours sentir aujourd'hui.

Les Carolingiens

Le Règne de Charlemagne

En l'espace d'à peine deux siècles, les Brujahs perdirent une partie considérable de leur influence sur le jeune royaume franc. L'avènement de Charlemagne (couronné roi de France en 768 et Empereur d'Occident en 800) marqua le retour au pouvoir des derniers Ventrues romains, désireux d'instaurer un nouvel Empire couvrant toute l'Europe de l'Ouest. Ce changement de dynastie fut concrétisé par un changement de capitale, Paris cédant la place à Aix-la-Chapelle, située sur l'actuel territoire allemand. Le règne de Charlemagne marqua le début de ce que certains historiens appellent « la renaissance carolingienne », une période d'ordre et de réforme, où de nombreuses institutions sociales et religieuses furent mises en place. Au cours de cette ère, le savoir et les arts prospérèrent sous la tutelle des Toreadors, alliés aux Ventrues Impériaux, mais à la mort de Charlemagne en 814, l'Empire entra dans une période de décomposition. En 843, les petits-fils de Charlemagne se partagèrent à Verdun l'héritage paternel, et la France fut définitivement séparée du reste de l'Empire. Cette date marqua la naissance de la France en tant que royaume autonome et symbolise également la scission définitive entre les branches germanique et française du Clan Ventrue.

Un Royaume Menacé

Les incursions Vikings, qui connurent leur apogée durant la seconde moitié du XIème siècle, sonnèrent le glas du monde carolingien. Comme beaucoup d'envahisseurs, les Vikings furent vraisemblablement influencés par plusieurs factions surnaturelles, comprenant les Gangrels, les Brujahs, ainsi que la Tribu Garou des Fils de Fenris. En 885, les Vikings remontèrent la Seine et assiégèrent Paris, avant d'être repoussés, mais les Francs et leurs maîtres Ventrues furent toutefois obligés de céder la Normandie à ces féroces guerriers nordiques. Les Brujahs, et certains Gangrels d'origine nordique qui s'établirent dans cette région dès la fin du IXème siècle, se heurtèrent à une forte présence Garou remontant à l'époque des invasions saxonnes, mais les Fils de Fenris furent finalement vaincus. À cette époque, l'influence des Ventrues sur la France s'amenuisa quelque peu, principalement à cause des luttes de pouvoir qui déchirèrent le Clan, mais aussi à la suite des intrigues ourdies par les Toreadors, les Brujahs et les Lasombras, toujours puissants aux frontières du royaume. Il faudra attendre près d'un siècle pour qu'un vainqueur émerge du chaos, le Ventrue Alexandre, Methuselah de la 4ème génération.

Le Moyen Âge

L'Avènement des Capétiens

Grâce à de savantes manipulations politiques, Alexandre ne tarda pas à placer son pion Hugues Capet sur le trône de France. À cette époque, le roi était élu par l'ensemble de ses pairs, les grands seigneurs féodaux. L'élection de Capet se fit au détriment de son rival, le Carolingien Charles de Lorraine, manipulé quant à lui par les Ventrues du Saint Empire Germanique. Afin de placer son pion au pouvoir, Alexandre fut obligé de pactiser avec les Toreadors, détenteurs d'un considérable pouvoir au sein de l'Église de France. Dans ce système de monarchie élective, le roi ne disposait que d'un pouvoir théorique sur les grands féodaux, son rôle était plus celui d'un arbitre que celui d'un souverain. En contrôlant le roi, Alexandre s'octroya un rôle d'arbitre sur les Ventrues liés aux grandes familles féodales. À la mort d'Hugues Capet, son fils Robert fut élu et sacré roi, mais il fallut attendre la fin du XIIème siècle pour que la monarchie française devienne véritablement héréditaire (et ce au terme de près de deux siècles d'annexions et de machinations tissées en secret par Alexandre, dont le but était évidemment de s'installer définitivement derrière le trône de France). Plusieurs siècles avant la création de la Camarilla, Alexandre devint le premier Prince de Paris, régnant avec sa descendante Saviarre sur la Haute Cour du Clan Ventrue. Dans le même temps, les Toreadors d'Occitanie durent faire face aux intrigues des Disciples de Set, qui tentaient de semer la corruption et la discorde au sein des cours du Duc d'Aquitaine et du Comte de Toulouse. C'est à cette époque que la célèbre Geneviève Orseau s'illustra en chassant la menace Setite du Sud de la France.

• Sur Alexandre, premier Prince de Paris, référez-vous à « **Vampire - The Dark Ages** ».
• Sur Geneviève Orseau, le « **Clanbook Toreador** » vous fournira des précisions supplémentaires.

Le Règne d'Alexandre

À l'origine, le domaine des Capétiens était peu étendu (Île de France, Orléans, Paris). Pendant près de deux siècles, les rois de France n'eurent de cesse de l'agrandir en annexant ou en confisquant des terres à leurs vassaux et à leurs rivaux, de sorte que l'influence des Capétiens s'étendit bientôt de la Bretagne à la Terre Sainte. Ces luttes pour le pouvoir n'étaient comme souvent que le reflet mortel de conflits séculaires opposant la lignée d'Alexandre à ses adversaires vampiriques :

Ventrues liés aux seigneurs féodaux, Ventrues attachés à la royauté anglaise, Ventrues du Saint Empire Germanique, Toreadors proches de l'Église de France ou de la noblesse occitane… Le mariage du roi Louis VII avec la jeune Duchesse Aliénor d'Aquitaine en 1137 scella pourtant une tentative d'alliance entre les Ventrues et les Toreadors du Nord, d'une part, et les Toreadors du Sud, d'autre part. Cette alliance devait être de courte durée. En 1152, Louis VII répudia son épouse, qui se remaria presque aussitôt avec le roi d'Angleterre Henry II Plantagenêt. Cette nouvelle alliance traduisait évidemment la volonté des Toreadors du sud de la France de se placer sous la protection des Ventrues anglais, seuls susceptibles de contrecarrer leurs cousins français. La rupture de la trêve fut l'une des plus grosses erreurs d'Alexandre, le remariage d'Aliénor allait être l'une des causes de la fameuse Guerre de Cent Ans, près de deux siècles plus tard.

L'Arrivée des Tremeres

C'est dans ce climat troublé qu'un nouveau Clan de Vampires fit son apparition en France : les Tremeres. D'abord liés à la confrérie de l'Ordre d'Hermès, très implantée sur le territoire français, les Tremeres allaient très vite s'infiltrer au sein des institutions susceptibles de leur conférer un certain pouvoir politique. La plus célèbre de ces organisations était le célèbre Ordre des Templiers qui, toujours sous l'influence des Tremeres, devint bientôt un véritable « état dans l'état » dont le pouvoir s'étendit jusqu'en Terre Sainte, Fief des terribles Assamites. Les Templiers jouèrent un rôle non négligeable dans la Croisade contre les Albigeois (1209), destinée à éradiquer l'hérésie cathare très fortement implantée dans la région du Languedoc, et qui s'était répandue dans tout le Sud du royaume. Il est par ailleurs intéressant de noter que ce terrible épisode ne fut pas sans répercussions sur le Monde des Ombres, lesquelles s'inspirèrent largement des hérésies diffusées par les Cathares pour soutenir leurs propres causes.

• Sur le lien Tremere/Templiers, voir le **Clanbook Assamite** et le **Clanbook Tremere**.

La Croisade des Albigeois

Certains historiens affirment que la lutte contre l'hérésie cathare ne fut qu'un simple prétexte religieux destiné à légitimer la conquête des terres du Sud par les puissants barons du Nord. Usant de leur influence au sein de la noblesse et de l'église de France, les Ventrues et les Toreadors du nord de la France, furent les instigateurs secrets de cette conquête aux allures de croisade. Les véritables cibles étaient les Toreadors et les Brujahs du Sud, et l'un des objectifs des Ventrues et de leurs alliés Toreadors était notamment d'empêcher l'union politique du Languedoc, de la Provence et de la Catalogne,

unité qui aurait créé un puissant et vaste royaume entre les mains des Vampires occitans. Cet épisode serait, dit-on, à l'origine du vif ressentiment des Toreadors du Sud de la France à l'égard de leurs cousins du Nord, considérés comme responsables de l'écrasement d'une culture occitane dont le rayonnement menaçait d'éclipser leurs propres réalisations. Le stratagème des Ventrues échappa toutefois à leur contrôle, puisque la Croisade contribua à la création officielle de l'Inquisition, en 1231. La Croisade porta également un rude coup à l'Ordre d'Hermès, plusieurs de ses forteresses furent mises à sac et de nombreux Mages arrêtés et brûlés comme hérétiques. Certains ont vu dans cette persécution des Mages la signature des Tremeres, désireux de supprimer leurs anciens alliés.

Une autre « théorie historique » concernant le rôle des Tremeres dans la Croisade contre les Albigeois mérite d'être mentionnée. D'après certains érudits Caïnites, la lignée des Salubris se serait réfugiée au Languedoc après la Diablerie pratiquée par les Tremeres sur son fondateur Antédiluvien Saulot. Le culte cathare aurait été fondé par des Salubris dans le but de repérer et d'initier des mortels dignes de devenir en leur temps des Enfants de Saulot. Selon cette hypothèse, l'idée de la Croisade aurait été suggérée aux Ventrues, à leur insu, par les Tremeres lorsque ces derniers auraient repéré la présence des Salubris dans le Languedoc.

• Vous trouverez plus d'informations sur la création de l'Inquisition dans le supplément « **The Inquisition** » et les « **Clanbook Tremere** » et « **Clanbook Ventrue** ».
• Sur les Salubris, vous pouvez vous reporter à « **The Vampire Player's Guide** » et « **Clanbook Tremere** »

La Fin des Templiers

Dès la Croisade des Albigeois, Alexandre et ses alliés soupçonnèrent l'Ordre du Temple d'être secrètement contrôlé par les Tremeres. Commença alors une lutte souterraine qui aboutit à la persécution des Chevaliers du Temple et à la spoliation de l'Ordre par le pouvoir royal. En 1307, de hauts dignitaires templiers furent arrêtés et torturés sous l'accusation de sorcellerie et d'idolâtrie. De nombreux membres du Temple furent exécutés, et le Grand Maître Jacques de Molay fut brûlé à Paris en 1314, maudissant depuis son bûcher le pape, le roi et ses descendants. La fin de l'Ordre du Temple porta un rude coup aux Tremeres de France, auxquels il fallut plus d'un siècle pour reconstituer une base de pouvoir stable au sein de la société mortelle. Quelques années après la conclusion tragique de l'affaire du Temple, débutait l'un des épisodes les plus riches et les plus complexes de l'Histoire de France : la Guerre de Cent Ans (1337-1453).

La Guerre de Cent Ans

L'origine historique de ce conflit remonte au mariage du roi d'Angleterre Henry II Plantagenêt avec la Duchesse Aliénor d'Aquitaine en 1152. Cette union pour le moins controversée eut pour principale conséquence de faire des rois d'Angleterre les vassaux des rois de France au regard de leurs possessions françaises, au rang desquelles se trouvaient l'Aquitaine et la Normandie. Pour les Caïnites, ce mariage concrétisait principalement une alliance entre les derniers Toreadors occitans et les Ventrues anglais. Au début du XIVème siècle, galvanisés par le retour de leur chef Mithra, ces derniers décidèrent d'abattre la puissance d'Alexandre et de s'emparer de son royaume... Durant la première période de la guerre, l'Angleterre essaya de soustraire ses domaines français au contrôle du Roi de France, et ce sans grand succès. Le conflit prit ensuite un aspect dynastique, le roi d'Angleterre Edouard III revendiqua le trône de France, sa mère étant la propre fille du roi de France Philippe le Bel. La France connut une série de défaites, dont la désastreuse bataille de Crécy (1346) qui conduit en 1360, à la perte de l'Aquitaine. Sous Charles V, la situation s'inversa et l'Angleterre perdit la plupart de ses possessions, ne conservant plus que quelques villes.

Comme l'Angleterre, la France dut faire face à une situation intérieure particulièrement difficile. Les Brujahs, meneurs des Guerres Anarques, fomentèrent de grandes révoltes populaires, notamment à Paris. De leur côté, certaines lignées de Ventrues français se retournèrent contre Alexandre et les siens. Ainsi peut sans doute s'expliquer la guerre ouverte que se livrèrent à cette époque les Armagnac et les Bourguignon, deux grandes familles féodales françaises. Quant à la démence du roi de France Charles VI, celle-ci aurait été provoquée par des Malkavians infiltrés à la cour, et ce dans le simple but d'ajouter à la confusion qui régnait déjà... Profitant des dissensions françaises, le roi d'Angleterre Henry V s'allia aux Bourguignon, remporta la bataille d'Azincourt en 1415 et imposa le Traité de Troyes qui le faisait Roi de France et d'Angleterre. S'ensuivit pour la France une véritable guerre civile, avec d'un côté le dauphin, successeur théorique de la couronne, allié aux Armagnac et à leurs partisans (servant les intérêts d'Alexandre) et de l'autre, l'alliance des Anglais et des Bourguignon (œuvrant pour le bénéfice des Ventrues anglais).

C'est dans ce contexte particulièrement trouble qu'intervint la célèbre Jeanne d'Arc, dont les victoires permirent au dauphin de devenir Roi de France sous le nom de Charles VII en 1429. De nombreuses interrogations subsistent quant à la véritable nature de Jeanne d'Arc : était-elle manipulée par les Ventrues, par les Tremeres, par les Mages du Chœur Céleste ou possédait-elle la Vraie Foi ? Les nombreux doutes qui entourent le personnage ne permettent pas de construire une hypothèse solide, et le fait que le sinistre Gilles de Rais ait été l'un de ses compagnons d'armes ne fait que brouiller davantage les pistes dont nous disposons. Malgré l'exécution de Jeanne d'Arc par les Anglais pour sorcellerie (1431), la France garda l'avantage et en 1435, les Bourguignon, manipulés par Saviarre, rompirent leur allian-

ce pour rallier le camp de Charles VII. Les Français reprirent Paris, puis la Normandie et l'Aquitaine. La paix définitive ne fut signée qu'en 1475, sous le règne de Louis XI.

La Fin d'Alexandre

Pendant que les Ventrues de France et d'Angleterre s'affrontaient, d'autres forces surnaturelles étaient à l'œuvre. La Peste Noire qui ravagea l'Europe de 1348 à 1460, ne fit pas que grossir les populations du Monde des Ombres, elle entraîna la mort toujours inexpliquée de nombreux Vampires. Ce dernier point semble attester l'origine surnaturelle de l'épidémie, souvent attribuée aux Setites. À Paris, les Anarques s'organisèrent autour des Brujahs et leur alliance, qui prit le nom de Cour des Miracles (voir le chapitre sur Paris), qui réunissait en majorité des Brujahs, des Ravnos, des Nosferatus et des Malkavians. Les Ventrues, trop occupés à livrer bataille à leurs cousins anglais, laissèrent la Cour se développer et gagner une influence considérable auprès des gueux et des truands de la capitale. Bientôt, les soulèvements populaires se multiplièrent, et en 1481, Alexandre, Saviarre et plusieurs de leurs descendants disparurent dans l'incendie de leurs refuges. Peu de temps après la chute d'Alexandre, la Camarilla instaura un ordre nouveau parmi les Vampires de France. Les grands vainqueurs seront les Toreadors du Nord, dont l'influence politique déjà considérable se trouvera grandement renforcée par le déclin du pouvoir Ventrue.

• La Peste Noire est abordée dans l'ouvrage intitulé « **World of Darkness** », dans le chapitre sur les Îles Britanniques.

• Quant aux Guerres Anarques, les suppléments sur le Sabbat, « **Children of the Inquisition** » (vies de Dominique, Tyler, Gratiano, Lambach, Vasantaseva…), les « **Clanbooks Brujah, Assamite, Tzimisce et Setite** » vous donneront des précisions complémentaires.

L'Avènement des Toreadors

La Renaissance

Après la mort d'Alexandre, Magnerius de Sens, son descendant, se pose en héritier légitime du trône de Paris et se proclame Prince sans consulter les Anciens des autres Clans. Ceux-ci, bien décidés à profiter de la chute d'Alexandre pour s'affranchir du joug des Ventrues, se réunissent en Conclave et reconnaissent comme Prince légitime l'une d'entre eux, la Toreador Beatrix. Commence alors une véritable guerre de l'ombre où s'affrontent les deux prétendants et leurs partisans : d'un côté, Magnerius, appuyé par l'ensemble des seigneurs Ventrue de France, et de l'autre, Beatrix et les Toreador de Paris, soutenus par la plupart des Anciens de la capitale. Désireux d'empêcher toute alliance entre ses ennemis Toreador et leurs puissants cousins italiens, Magnerius intrigue pour déclencher les guerres d'Italie. Pendant ce temps, les Toreadors français amenèrent l'esprit de la Renaissance à la cour du roi de France, par l'intermédiaire d'artistes, d'hommes de lettres, de savants, de courtisanes et de nobles cultivés. En encourageant la diffusion des arts et du savoir, les Toreadors avaient pour principal objectif de faire reculer les « superstitions » et « l'obscurantisme » afin de renforcer la Mascarade. Le règne de François Ier marque le passage de l'ère Ventrue à l'ère Toreador. Dans le même temps, les Guerres d'Italie si chères au Prince Magnerius menaçaient de dégénérer en un conflit irrémédiable. La France se retrouva bientôt isolée face au reste de l'Europe, liguée autour de la papauté et de la puissante maison Habsbourg. Chez les Caïnites, le Prince de Paris se retrouva bientôt opposé non seulement aux Toreadors de toute l'Europe mais aussi à de nombreux membres influents de son propre Clan, proches de la dynastie Habsbourg.

• Sur la fondation de la Camarilla : voir « **Children of the Inquisition** », les « **Clanbooks Ventrue et Tremere** » et « **The Last Supper** »

• Sur la Renaissance et la Mascarade : voir « **Children of the Inquisition** » (vie de Rafael de Corazon) et le « **Clanbook Toreador** »

Les Guerres de Religion

Les luttes de pouvoir que se livrent alors les Clans de la Camarilla vont se dissimuler derrière les sanglantes Guerres de Religion qui vont secouer le pays de 1562 à 1598. Ces guerres opposent, grosso modo trois partis, les Protestants ou Huguenots, les Catholiques et le Roi de France. Malgré son nom cette guerre dépasse le simple cadre religieux et masque en fait un conflit politique, Protestants et Catholiques étant dirigés par des nobles souvent plus soucieux de leur pouvoir personnel que de leur foi. D'un point de vue politique, la période fut aussi confuse pour les Vampires que pour les mortels, les alliances et les trahisons se succèdent dans une atmosphère pour le moins chaotique. Le camp catholique subit l'influence de différentes factions, souvent adverses mais toutes désireuses de profiter de la situation pour renforcer leur pouvoir. Trois Clans furent tout particulièrement impliqués dans la manipulation des fanatiques catholiques, les Ventrues, les Toreadors et les Tremeres. Les protestants furent quant à eux récupérés par certains Brujahs Idéalistes qui virent dans la Réforme une occasion unique de lutter contre leurs vieux ennemis Ventrues, toujours influents au sein de l'Église. Très rapidement, la cause protestante fut « ralliée » par plusieurs grands nobles du royaume, voulant s'opposer au pouvoir royal. Ces

chefs de guerre protestants étaient en fait contrôlés par les Ventrues eux-mêmes, qui jouaient ainsi un double jeu leur permettant de préserver au mieux leurs intérêts. De leur côté, Beatrix et ses partisans Toreador influent directement sur la position du Roi de France, dont le rôle consistait tantôt à jouer les conciliateurs, tantôt à attiser le conflit lorsque cela servait leurs visées politiques.

Le Massacre de la Saint-Barthélemy

En 1572, le mariage arrangé d'Henri de Navarre (chef protestant) à Marguerite de Valois (sœur du roi Charles IX) était censé consacrer la réconciliation des Protestants et des Catholiques. Pour l'occasion, les leaders protestants et leurs partisans avaient été invités à Paris, et quelques jours plus tard, plusieurs milliers de huguenots furent massacrés au cours de la tristement célèbre nuit de la Saint-Barthélemy. Aujourd'hui encore, la responsabilité de cette tuerie est encore discutée par les historiens, nous pouvons toutefois supposer que même si le roi n'a pas personnellement ordonné le massacre, il n'a rien fait pour l'empêcher. La même incertitude subsiste chez les Vampires, on pense néanmoins que les noces d'Henri de Navarre et de Marguerite de Valois servirent de prétexte à un Conclave réunissant les représentants des différents Clans impliqués dans cette guerre civile. De même, le massacre de la Saint-Barthélemy servit certainement de couverture à l'élimination de nombreux Ventrues et de quelques représentants d'autres Clans, venus de leurs Fiefs de province. De nombreuses théories circulent encore parmi les Vampires Parisiens quant aux véritables commanditaires de ce carnage, certains ont vu dans ce bain de sang la main des Toreador, celle des Tremeres, des Brujahs, du Sabbat, des Setites ou même des Giovanni...

Des Valois aux Bourbon

Les années qui suivirent marquèrent la fin de la dynastie des Valois. Charles IX mourut deux ans plus tard, peut-être empoisonné, et son frère, Henry d'Anjou, lui succéda sous le nom d'Henry III. Les Toreadors durent composer avec les Ventrues et les Tremeres. Assassiné par un moine fanatique, Henry III mourut sans héritier, après avoir désigné Henry de Navarre (le futur Henry IV) pour être son successeur, le pouvoir passa alors des Valois aux Bourbon. Son règne vit les Toreadors et les Ventrues se partager le pouvoir. D'abord manipulé par les Ventrues, le roi se détacha peu à peu de leur influence pour passer sous celle des Toreadors, sa conversion au catholicisme marquant clairement un changement de politique.

Le Grand Siècle

Après l'assassinat d'Henry IV en 1610, l'héritier du trône, Louis XIII, n'était alors âgé que de neuf ans. La régence fut assurée par sa mère, Marie de Médicis, très influencée par l'intrigant Concini, qui devint, grâce à la complaisance de cette dernière, le premier personnage du royaume. D'aucuns ont vu en Concini, et en sa femme, des pions des Giovanni. Quoi qu'il en soit, il fut assassiné en 1617 sur l'ordre du jeune roi. Il s'ensuivit une période de discorde entre Louis XIII et sa mère, les grands nobles acquis à sa cause allant jusqu'à tenter un soulèvement contre son fils. Cette tentative infructueuse fut évidemment orchestrée en grand secret par les Ventrues, toujours décidés à reprendre le pouvoir. C'est également à cette époque que le Cardinal de Richelieu entama son irrésistible ascension, devenant le premier conseiller du roi, et allant parfois jusqu'à gouverner sans le consulter. Le cardinal était selon toute vraisemblance un pion du Clan Tremere, auquel les Toreadors furent contraints de s'allier afin de contrecarrer les menées des Ventrues, toujours très influents au sein de la grande noblesse. Les ambitions des Ventrues atteignirent leur point culminant lors de la Fronde (1648 à 1652), véritable guerre civile opposant les nobles aux partisans de la royauté. Les Ventrue ne sortiront toutefois pas victorieux de ce conflit : vaincu une première fois, Magnerius se réfugie en Espagne avant d'être définitivement détruit par ses ennmis. Beatrix est alors confirmée comme unique et légitime Prince de Paris.

La Monarchie Absolue

Désireux de mettre leurs ennemis Ventrues hors d'état de nuire, les Toreadors encouragèrent le jeune Louis XIV dans son désir d'abattre le pouvoir des Grands afin de les empêcher de se rebeller de nouveau contre son pouvoir. Le règne du Roi-Soleil allait marquer le triomphe de la Monarchie Absolue, le roi obligea la grande noblesse à venir vivre à la cour, alors située à Versailles, et à confier ses Fiefs de province à des administrateurs royaux. Les « grands » perdirent une partie de leurs privilèges et durent se soumettre totalement aux exigences de leur monarque.

De fait, c'est sous le règne de Louis XIV que le Clan Toreador établit véritablement son pouvoir sur Paris et sur les autres Fiefs de France, instaurant le principe de l'Hégémonie de Paris sur les autres Fiefs de France, un principe encore en vigueur de nos jours. En privant la haute noblesse de son autonomie, la Monarchie Absolue porta un coup fatal au pouvoir temporel des Princes Ventrues de province, déjà affaiblis par plus d'un siècle d'affrontements contre la Capitale. À la merci du Prince de Paris, ils signèrent en 1673 un traité d'allégeance, par lequel ils reconnurent la souveraineté de celui-ci, renonçant à leur titre de Prince pour prendre celui de Marquis, un rang qui indiquait clairement leur obédience à un pouvoir supérieur. À cette époque, la France se lança également dans un certain nombre de guerres contre la puissante maison des Habsbourg,

notamment en Flandres et en Espagne. Ces conflits avaient pour objectif d'asseoir définitivement le pouvoir des Toreadors français au sein de la Camarilla européenne, principalement contrôlée par les Ventrues d'origine germanique. Ils se poursuivirent sous la Régence et sous le règne de Louis XV.

• Quant aux guerres pour le contrôle de la Camarilla, voir « **Berlin by Night** ».

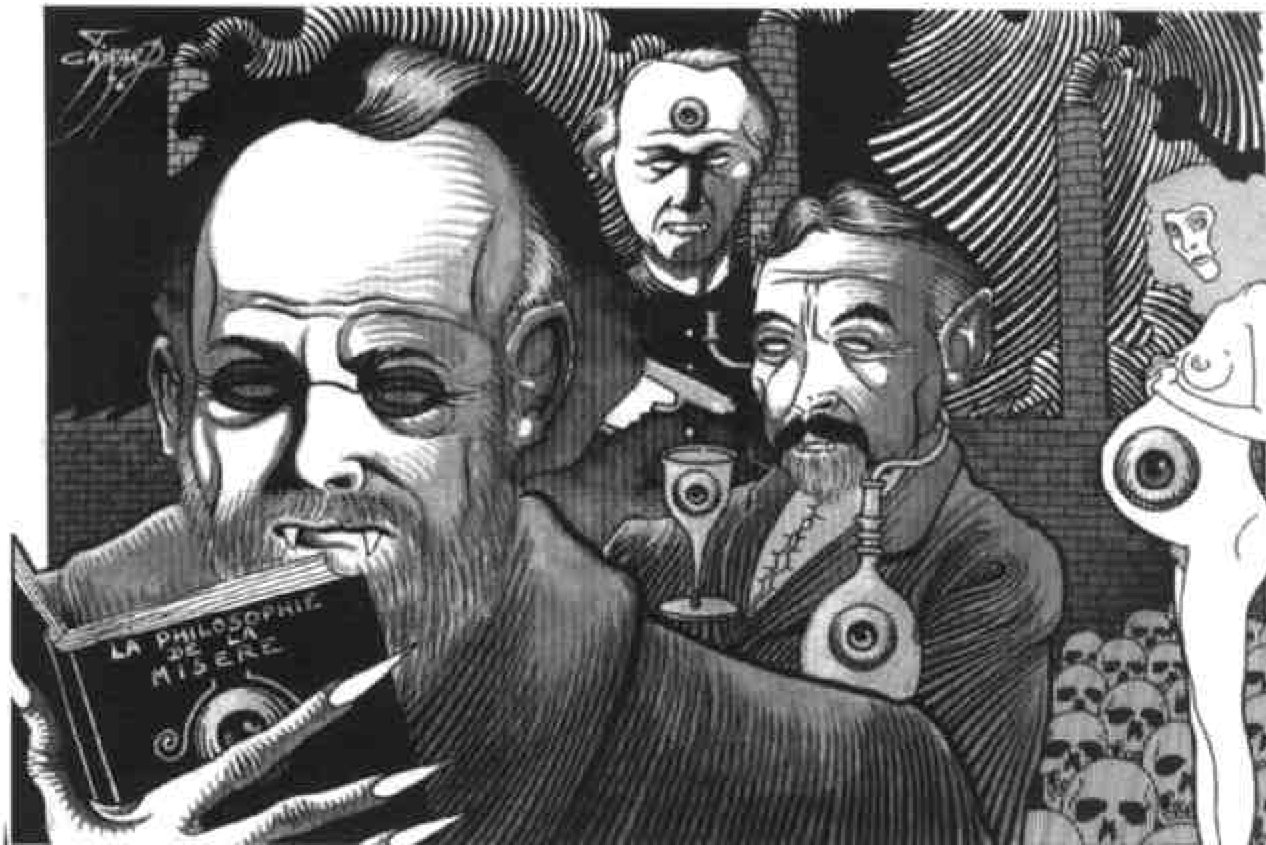
Une nouvelle Ère

La Révolution Française

Dès son instigation, la Révolution est récupérée par les Brujahs, bien décidés à abattre la puissance de leurs ennemis Toreadors, Ventrues et Tremeres, très liés aux classes dirigeantes. Le principal agent mortel des Brujahs reste l'incorruptible Robespierre, un révolutionnaire sans concession. Avec la fin de la monarchie et l'abolition des privilèges, tout un monde s'écroule, entraînant dans sa chute les Vampires qui le contrôlaient. Très vite cependant, des dissensions apparaissent parmi les principaux chefs de la Révolution et la machine révolutionnaire échappe rapidement au contrôle des Brujahs, victimes de leur manque d'unité. En renversant le pouvoir Toreador, les Brujahs ont sans le savoir créé un véritable chaos politique, favorisant les projets d'autres factions telles que les Setites, le Sabbat, et même certains intrigants Toreadors comme la sanglante Madame Guil. Ces derniers voient dans ces temps perturbés l'opportunité d'assouvir leurs propres ambitions. Pour les Marquis Ventrues, la Révolution est l'occasion de s'affranchir de l'Hégémonie parisienne. Attisant les querelles qui menacent d'éclater entre les différentes factions dirigées par les Brujahs, ils favorisent les soulèvements de certaines Fédérations de province contre la Convention parisienne.

Ces diverses machinations provoquent une réaction sanglante de la part des Brujahs, qui tentent désespérément de conserver la mainmise sur « leur » Révolution. Cet épisode meurtrier sera la Terreur (1793), pendant laquelle des dizaines de milliers de personnes seront exécutées, le plus souvent sans procès. Cette période assiste également à la destruction et la disparition de nombreux Ventrues et Toreadors.

Après l'exécution de Louis XVI, Beatrix et ses suivants tentent en vain de fuir Paris pour échapper à la vindicte des anarques déchaînés : interceptés sur la route de Calais d'où ils comptaient s'embarquer pour la Grande Bretagne, les courtisans et leur Prince sont mis à mort sur l'ordre de chefs Brujah fanatiques. Seuls quelques Toreador parviennent à quitter la France pour se réfugier à Edimbourg, en Écosse, principal bastion de leur Clan outre-Manche : à la



tête de ces exilés se trouve François Villon, ancien conseiller de Beatrix et artisan secret de l'Hégémonie. Les Brujahs tentent pendant ce temps de conserver le pouvoir par le biais du Directoire (1795), encourageant le coup d'état du général Bonaparte qui institue le régime du Consulat (1795-1804). S'ensuit une brève période de coopération entre les Brujahs les plus modérés et les Toreadors de Villon, revenus d'exil, de cette alliance naîtra bientôt le Premier Empire.

• Si vous désirez plus de renseignements au sujet de la révolution, vous pouvez consulter les « **Clanbooks Brujah, Toreador et Setite** », et le supplément « **Kindred Most Wanted** (portrait du Comte Germaine) ».

• Pour en savoir plus sur Madame Guil, « **Bloody Hearts - Diablerie Britain** » vous apportera quelques précisions.

Le Premier Empire

Doué d'une volonté peu commune, Napoléon Bonaparte ne tarde pas à échapper à l'influence des Brujahs, l'empereur restera ainsi seul maître de ses décisions jusqu'à sa chute en 1815. Le contexte politique du Premier Empire offrira à plusieurs factions vampiriques une occasion sans précédent pour exercer leur influence occulte. On assiste ainsi à l'émergence de jeunes Ventrues associés à la bourgeoisie et au milieu des affaires, qui seront à l'origine du développement du capitalisme tout au long du XIXème siècle. Dans le même temps, les Tremeres poursuivent leur infiltration des sociétés secrètes, dont certaines sont à l'époque, très influentes. Mais l'évènement le plus important de cette époque est l'avénement au pouvoir de François Villon; en dépit des rivalités qui déchirent la Camarilla française depuis la chute de Beatrix, Villon parvient à réunir sous sa bannière les différentes factions Toreador de France et se proclame officiellement Prince de Paris en l'an 1805, avec l'appui de nombreux Anciens pour qui il incarne le successeur légitime de Beatrix. Dès le début de son règne, il utilise ses pions mortels pour organiser le pillage de milliers d'œuvres d'art par les armées de l'Empereur en Italie, en Espagne, en Prusse, en Russie... Les guerres napoléoniennes mettront l'Europe à feu et à sang et expliquent en grande partie l'hostilité de nombreux vampires étrangers à l'égard des Toreador français, jugés responsables des décisions du dictateur. De leur côté, Villon et les siens savent qu'ils ne sont pas les seuls Vampires à influencer le gouvernement impérial et comprennent rapidement qu'il leur faudra provoquer un changement de régime s'ils veulent retrouver leur suprématie politique sur l'ensemble du pays. C'est chose faite en 1815, avec l'abdication de Napoléon et la Restauration de la monarchie.

• Sur les guerres napoléoniennes, « **Clanbook Toreador** » et « **Berlin by Night** » vous fourniront des indications complémentaires.

La Restauration

Favorablement accueillie par le peuple et la noblesse, la Restauration est également encouragée par la grande bourgeoisie affairiste (influencée par les Ventrues), qui voit en elle la promesse d'un nouvel essor économique. Elle sera d'abord l'occasion de sanglants règlements de compte, tant chez les mortels que chez les vampires. Tandis que des partisans de Louis XVIII assassinent d'anciens dignitaires impériaux, Villon organise lui aussi sa propre « restauration », avec l'aide de Madame Guil qui souhaite rentrer dans ses bonnes grâces. Pendant l'exil de Villon, Guil a réuni de précieux renseignements sur les agissements des Marquis Ventrues qui avaient cru pouvoir profiter de la situation pour éliminer impunément de nombreux Vampires « indésirables ». Grâce à ces informations, le Prince oblige les Ventrues, pourtant en position de force, à reconnaître une nouvelle fois son hégémonie.

Cette période verra la destruction de nombreux Brujahs qui serviront souvent de boucs émissaires aux Vampires des autres Clans. La nouvelle monarchie, constitutionnelle mais autoritaire, ne tarde pas à susciter de violents mouvements d'opposition, y compris au sein de la noblesse et de la bourgeoisie. Au plan intellectuel et artistique, l'époque voit la naissance du Romantisme, mouvement se développant, sous l'influence de jeunes Toreadors aux sympathies anarques, en réaction à l'esprit conservateur et conformiste de ce temps.

• Pour en savoir plus sur la Restauration, voir **Bloody Hearts - Diablerie Britain** (vie de Madame Guil).

La Monarchie de Juillet et la Seconde République

Les premières années du règne de Villon ne se passent pas sans heurt, et les Toreadors voient plus d'une fois leur suprématie menacée, y compris par leurs propres alliés politiques. En Juillet 1830, les Ventrues « libéraux » organisent une révolution afin de placer sur le trône l'un de leurs principaux pions, le Duc d'Orléans, qui devient roi sous le nom de Louis-Philippe. La Monarchie de Juillet verra le triomphe de la grande bourgeoisie, mais sera également le théâtre d'une intense agitation politique, où légitimistes, bonapartistes et républicains de tout poil tenteront à plusieurs reprises de renverser le régime. Le tout à l'instigation de leurs maîtres vampiriques, les Toreadors se cachant derrière les légitimistes, les Brujahs derrière les républicains et les Tremeres manipulant les bonapartistes. Ces troubles atteindront leur paroxysme lors de la révolution de 1848, orchestrée notamment par les Brujahs. Le mouvement provoque l'abdication de Louis-Philippe et l'instauration de la Seconde République, mais la victoire des Brujahs n'est que de courte durée puisque dès la constitution du nouveau gouvernement, les modérés et les conservateurs l'empor-

tent sur les progressistes. Les Brujahs perdent le peu d'influence dont ils disposaient au sein du nouveau régime lors du coup d'état de Louis Napoléon Bonaparte, qui se proclame empereur en 1852 sous le nom de Napoléon III.

Le Second Empire et la Troisième République

La période du Second Empire marque le véritable retour des Toreadors au pouvoir, après plus d'un demi-siècle de troubles et de compromis. Sous les fastes de la cour impériale s'installe un régime autoritaire et réactionnaire. Le règne de Napoléon III s'effondre brutalement en 1870, après la défaite des armées françaises contre les envahisseurs prussiens. L'invasion de la France (et particulièrement l'occupation de Paris par la Prusse) fut en réalité fomentée par Gustav, le Prince Ventrue de Berlin, dans le but de se venger, dit-on, de l'humiliation que lui avait causé l'occupation de sa cité pendant les guerres napoléoniennes. Les échecs militaires de Napoléon III provoqueront sa chute et l'avènement de la Troisième République, nouvelle tentative des Ventrues pour obliger les Toreadors à partager le pouvoir politique.

• Sur la guerre franco-prussienne, vous pouvez vous référer à « **Berlin by Night** ».

La Commune

En 1871, des insurrections ouvrières éclatent à Paris et dans plusieurs villes de province. Elles débouchent sur l'élection d'un « conseil révolutionnaire », la Commune de Paris, qui atteste le retour en force des Brujahs. La répression est immédiate et sanglante, les troupes du gouvernement se livrant à un véritable carnage, massacrant les insurgés par milliers. Mais l'esprit de la Commune est toujours vivant, il jouera ainsi un rôle fondamental dans le développement des mouvements ouvriers gauchistes et anarchistes en Europe. Il atteindra son paroxysme avec la Révolution Russe d'Octobre 1917, qui verra le triomphe d'un certain idéal Brujah.

Le XXème Siècle

La Belle Époque

En France, le siècle commence dans l'euphorie et l'insouciance. L'influence internationale de la France, en grande partie fondée sur sa puissance coloniale, se trouve alors à son apogée. Pour les Toreadors, il s'agit d'une époque de reconstruction qui succède aux grands troubles de la fin du XIXème siècle. Paris devient la capitale mondiale de l'art et enfante plusieurs courants artistiques majeurs. De leur côté,

les Ventrues consolident leur puissance financière et politique, tandis que les Tremeres étendent leur influence au sein des sociétés secrètes, encourageant l'engouement du public pour les sciences occultes. Les Brujahs, quant à eux, favorisent la diffusion des idées révolutionnaires (du socialisme à l'anarchisme) dans les milieux ouvriers et intellectuels. En 1914, les événements internationaux s'accélèrent et suite à la crise des Balkans, la France entre en guerre contre l'Allemagne, la première guerre mondiale vient de commencer...

La Grande Guerre

Le déclenchement de la guerre de 1914 résulte en grande partie des manœuvres de Gustav, Prince Ventrue de Berlin. En France, la guerre est perçue comme une formidable occasion de venger la défaite de 1870, et c'est la fleur au fusil que les soldats gagnent le front, certains d'obtenir une victoire rapide et définitive. La guerre durera quatre ans et se révélera particulièrement meurtrière : pour la seule bataille de Verdun, on estime à sept cent mille le nombre de morts (un carnage qui ne sera pas sans conséquence dans le Monde des Ombres). Nous assistons également au premier conflit moderne, les tranchées, les blindés et surtout, les terribles gaz de combat se substituent aux actions d'éclat et aux charges de cavalerie.

Pour les vampires du Sabbat, ce bain de sang représente essentiellement un véritable festin. D'étranges histoires circulent ainsi dans les tranchées françaises et allemandes, et évoquent de mystérieux personnages, invulnérables aux balles, se faufilant sur les champs de bataille à la faveur de la nuit pour y boire le sang des morts et des blessés... Lorsque la guerre s'achève en 1918 par la défaite de l'Allemagne, la France comptera plus d'un million de morts.

• Sur la première guerre mondiale, voir « **Berlin by Night** ».

Les Années Folles

Les années vingt, elles, seront marquées (surtout à Paris) par un climat de folie et d'optimisme outrancier, l'émergence de nouveaux courants artistiques, la libération des mœurs, la reconnaissance de nouvelles formes d'expression artistique, comme le cinéma, la haute couture ou le surréalisme. Inévitablement, l'époque consacre l'avènement d'une nouvelle génération de Toreadors, Artistes, mais surtout Poseurs. Sous les fastes et les extravagances, l'ombre d'une nouvelle crise internationale se profile pourtant...

Les Années Trente

En France, comme partout en Europe, les années trente seront frappées par la « Grande Dépression » qui s'accompagne d'une montée des extrémismes politiques de gauche comme de droite. Chez les Vampires, personne en dehors des Brujahs ne semble avoir prévu la crise. Certains blâmeront l'insouciance des Toreadors, trop occupés à hanter les soirées mondaines pour avoir pu percevoir les signes avant-coureurs du désastre, d'autres reprocheront aux Ventrues leur traditionalisme forcené et leur totale incapacité à comprendre une époque évoluant trop rapidement pour eux...

En 1938, la France est au bord d'un nouveau conflit avec l'Allemagne. Lorsque la guerre est enfin déclarée, en septembre 1939, suite à l'invasion de la Pologne par les allemands, le pays semble sortir d'un long sommeil...

L'Occupation

En quelques mois, les armées allemandes, mieux préparées et mieux commandées, infligent une humiliante défaite à la France. Le pays est rapidement occupé, ce qui déclenche un exode massif des populations civiles vers le Sud. Les Vampires sont, dans leur immense majorité, aussi surpris et désemparés que les mortels, et se perdent en conjectures sur l'identité des maîtres d'Hitler. Certains voient dans cette manœuvre inattendue la main perverse de Gustav, d'autres n'y perçoivent que celle des Tremeres, lesquels se défendent en blâmant les Mages Euthanatos... L'Armistice est bientôt signée, et le Maréchal Pétain installe à Vichy un régime d'extrême droite prônant une collaboration inconditionnelle avec l'Allemagne. Pour les vampires de Paris et des autres villes occupées commence alors une période difficile, le couvre-feu imposé par les autorités allemandes rend l'existence des Caïnites particulièrement précaire. Les plus puissants d'entre eux profitent des bouleversements consécutifs à la défaite pour accroître leur pouvoir politique. Certains émigrent à l'étranger ou passent dans la clandestinité pour rejoindre et servir la résistance à leur façon, d'autres enfin jouent le jeu du « marché noir » en organisant des trafics de victimes ou d'informations. Il semble que ces prises de position aient été plus individuelles que purement « claniques », chaque Clan ayant eu son lot de collaborateurs et de résistants... à l'exception des Brujahs et des Gangrels, qui s'impliquèrent massivement dans la résistance, et des Tremeres, qui profitèrent de la désorganisation du pays pour placer leurs agents aux postes stratégiques de plusieurs administrations, dans le but de contrôler discrètement les affaires du pays. Ce plan sera déjoué à la libération, Villon concluant une alliance de courte durée avec les Brujahs dans le but « d'épurer » les administrations infiltrées par les Tremeres.

• Sur le nazisme et la seconde guerre mondiale, consultez « **Berlin by Night** ».

L'Époque Actuelle

Depuis la fin de la guerre, la France a connu plusieurs changements de régime et de nombreux bouleversements sociaux et politiques, dont la perte de ses colonies. Bien qu'encore très influente en Europe et en Afrique, elle a

progressivement perdu son statut de grande puissance internationale. Après deux septennats placés sous le signe de la Rose et marqués par de grandes réalisations culturelles et artistiques, les Toreador parisiens semblent se replier sur eux-même, vivant dans un Elysium éternel. Au cours des dernières années, les Ventrue liés à la haute-finance et aux milieux eurocrates n'ont cessé d'accroître leur influence politique, ce qui pourrait bien bouleverser l'équilibre des forces en présence sur l'échiquier du pouvoir. Les Brujahs, après avoir amorcé une tentative de retour en force en 1968, ont perdu l'essentiel de leur influence au sein de la société mortelle. Quant aux Tremeres, ils se sont, semble-t-il, retirés de la vie politique, dans le but sans doute de préparer quelque nouvelle conspiration.

• Les émeutes de Mai 68 sont évoquées dans « **The Anarch Cookbook** ».

Lexique

(C) : terme d'usage courant.
(A) : terme archaïque, essentiellement utilisé par les Anciens et les Ancillae les plus traditionalistes.
(M) : terme récent ou argotique, surtout employé par les jeunes Vampires.

Anarque (C) : formule française du mot anglo-saxon « anarch ».
Autarque (A) : forme française du mot grec « autarkis ».
Bâtard (C) : terme péjoratif servant à désigner un Caitiff.
Charlatan (A) : Ravnos.*
Clan de la Rose (A) : expression typiquement française désignant le Clan Toreador.
Descente (M) : chasse menée dans les quartiers chauds ou mal famés d'une cité.
Empoudré (M) : terme péjoratif d'origine Brujah désignant un Ancien conservateur et réactionnaire. S'applique tout particulièrement aux Ventrues et aux Toreadors.
Enfant de la Nuit (A) : Vampire. S'utilise avant tout au pluriel.
Enfant Perdu (A) : Caitiff. Cette expression indique une certaine compassion à l'égard de ceux qui n'ont pas de Clan.
Enfant Terrible (A) : descendant qui se rebelle contre son Parent ou qui ne lui donne pas satisfaction.
Enfers (C) : désigne les « quartiers chauds » et les lieux les plus mal fréquentés d'une cité. « Descendre aux Enfers » signifie aller chasser dans ce genre d'endroits.
Épave (C) : Vampire ayant développé une accoutumance au sang de mortels ivres ou drogués.
Fief (C) : en Europe, indique un ensemble de plusieurs villes dirigé par un Marquis ou un Prince.
Furie (C) : Frénésie. Peut également s'employer pour décrire un Vampire atteint de Frénésie.
Gardien de l'Elysium (C) : dignitaire chargé de veiller au respect des Traditions dans un Fief.
Gens (A) : désigne tous les mortels de l'entourage d'un Caïnite, serviteurs, alliés, protégés, proies régulières etc. Toujours précédé d'un adjectif possessif. (Ex : « Cette jeune personne fait-elle partie de vos gens ? »)
Hégémonie (C) : souveraineté du Prince de Paris sur les Marquis de province.
Lépreux (A) : Nosferatu.*
Liaisons Dangereuses (A) : utilisé par les Toreadors pour désigner les histoires d'amour trop poussées entre un (e) Vampire et un (e) mortel (le) et jugées dangereuses pour la Mascarade.
Libertin (A) : synonyme typiquement français de Casanova. Le mot « libertinage » est parfois employé pour désigner le fait de prendre du sang à un mortel pendant des rapports intimes.
La Lie (A) : sous-entendu « la lie de l'humanité », formule péjorative pour dénommer toutes les « proies faciles » que l'on peut trouver dans une cité : sans-abri, prostitués des deux sexes, squatters, junkies etc.
Manque (M) : « être en manque « signifie » ressentir les effets de la soif de sang ». L'expression « crise de manque » peut parfois être utilisée pour indiquer une Frénésie.
Marquis (C) : équivalent provincial d'un Prince, inféodé au Prince.
Marquisat (A) : fief dirigé par un Marquis.
Parent (C) : terme typiquement français utilisé par les Vampires afin de désigner celui ou celle qui les a Étreints. La forme féminine est « parente ».
Patricien (A) : Ventrue âgé et influent.*
Praxisme (C) : doctrine politique prônant la restauration des Marquis en tant que Princes.
Prévôt (C) : lieutenant du Marquis, chargé du maintien de l'ordre et de la Mascarade.
Race (A) : sous-entendu « la race de Caïn ». Utilisé par les Vampires les plus conservateurs pour désigner l'ensemble des Caïnites, par opposition au « Bétail » ou à la « Canaille », c'est-à-dire aux simples mortels. Pour les Vampires les plus élitistes, ce terme ne peut s'appliquer qu'aux Clans dont l'origine remonte à Caïn lui-même, ce qui exclut par conséquent les Tremeres, les Giovanni, les diverses lignées mineures et, bien entendu, les Caitiffs.
Régent (C) : bras droit du Marquis, chargé notamment de le remplacer lors de ses absences.
Saigneur (M) : Vampire.
Sang-Mêlé (A) : expression péjorative servant à désigner un Caitiff.
Tarir (A) : boire le sang d'une victime jusqu'à la dernière goutte.
Zélote (A) : vieux Brujah Idéaliste.*

* terme issu de « **Vampire : The Dark Ages** »

Le Fief du Nord

Présentation

Le Fief du Nord est constitué de la conurbation Lille-Roubaix-Tourcoing, il s'étend au Nord-Ouest, jusqu'aux grands ports de Calais et Dunkerque, qui lui ouvrent une porte vers la Grande-Bretagne. Lille, ville au passé historique riche, est la capitale politique vampirique de ce territoire. Après la Révolution Industrielle, le Nord de la France est devenu l'une des plus importantes régions minières et manufacturières du pays. Longtemps contrôlé par des Ventrues conservateurs liés aux grandes familles d'industriels et de propriétaires locaux, le pays est passé sous l'autorité d'Étienne à la suite de la seconde guerre mondiale. Le Marquis est un Brujah Idéaliste souvent jugé trop modéré par les Vampires de son Clan. L'ère de la splendeur industrielle est aujourd'hui révolue, et le Nord est devenu l'une des régions françaises les plus durement touchées par la crise économique.

Thème et Atmosphère

Thème : le Nord est un Fief en crise, de sévères dissensions déchirent la plupart des Clans. Les thèmes majeurs sont relatifs à la division, aux problèmes d'allégeance et de loyauté, ainsi qu'à la nécessité de « choisir son camp ».

Atmosphère : par contraste avec le style gothique flamboyant des vieux quartiers de Lille, la région du Nord ressemble, dans le Monde des Ténèbres, à un véritable no man's land industriel. Le paysage se compose d'une morne succession d'usines en ruine, de mines désaffectées, d'entrepôts abandonnés et de cités ouvrières en décomposition. Il règne dans la majeure partie de ce domaine une atmosphère déprimante de solitude et de décrépitude postindustrielle typiquement gothique-punk. Principale exception à cette règle, Lille, la capitale du Fief, est une ville dynamique tournée vers l'avenir et vers l'Europe, sur laquelle se concentrent les espoirs de la plupart des mortels et Vampires de la région.

Historique

Du point de vue des mortels, le Nord a connu une histoire féconde et agitée. Lille, la principale cité de la région, fut successivement contrôlée par les comtes de Flandre, les ducs de Bourgogne, les Habsbourg, puis par la couronne d'Espagne, et ne devint française que sous le règne de Louis XIV. À partir du XIXème siècle, la région fut l'un

des principaux centres de production du pays, concentrant en son sein les industries minières, métallurgiques et textiles. Véritable enfer moderne livré à la cupidité de grands patrons despotiques et omnipotents, elle devint en peu de temps l'un des premiers et des plus importants foyers d'agitation ouvrière. Occupé par les Allemands de 1914 à 1918 et gravement endommagé en 39-40, le Nord porte encore les cicatrices des deux guerres mondiales. Très durement touchée par la récession des années 70, la région reste le symbole d'une certaine gauche populaire, même si l'extrême droite y progresse actuellement de façon inquiétante. Lille abrite en effet un certain nombre de groupuscules skinhead, plutôt mieux organisés que dans la plupart des autres villes françaises et souvent rattachés à des réseaux européens. Ces factions sont parfois utilisées comme « troupes de choc » par des Vampires, ce sont pour la plupart des Brujahs d'extrême droite, des Ventrues partisans d'un « ordre nouveau » ou des Tremeres liés à des sociétés secrètes etc.

Longtemps placée sous contrôle Ventrue, la région devint dès la seconde moitié du XVIème siècle le théâtre de violents affrontements entre les Toreadors partisans du Prince de Paris et les Ventrues locaux, alliés aux puissants Ventrues du Saint Empire Germanique. À partir de 1670, le Fief, toujours dirigé par les Ventrues, devint un « marquisat » inféodé au Prince de Paris. Au cours des siècles qui suivirent, Guillaume de Gueldre, le Marquis Ventrue, consacra l'essentiel de ses efforts à soustraire son domaine à l'autorité centrale des Toreadors parisiens, sans grand succès toutefois. Comme beaucoup de Ventrues liés à l'aristocratie, il fut détruit pendant la Révolution Française par une coterie d'Anarques Brujahs menés par Marguerite Foccart, descendante de l'illustre Robin Leeland.

Le successeur et descendant direct du Marquis, Laurent de Gueldre, changea résolument de stratégie, il avait compris que le développement de l'économie locale pouvait indirectement lui apporter le pouvoir politique que son parent avait tenté de gagner en luttant de front contre ses adversaires. Dès le Premier Empire, Laurent de Gueldre devint donc l'artisan secret de l'industrialisation du Nord. Sous sa direction, le Fief fit bientôt figure de véritable forteresse économique, assurant au Marquis et à sa clique une influence indéniable au sein de la Camarilla française. Le secret du succès du nouveau Marquis se trouve paradoxalement à l'origine de sa chute. L'exploitation de milliers d'ouvriers dans des conditions souvent inhumaines entraîna de violents mouvements de contestation, allant parfois jusqu'à l'insurrection. Cette contestation, née de la misère humaine, fut rapidement récupérée et attisée par les Brujahs survivants de la coterie de Foccart, menée par un Ancilla nommé Étienne, un descendant direct de la belle Marguerite.

Le conflit opposant les Ventrues aux Brujahs prit des proportions considérables au cours de la seconde moitié du XIXème siècle. En 1914, le Marquis Laurent de Gueldre profita de l'occupation de Lille et de sa région par les troupes allemandes pour passer un accord avec le Prince de Berlin, Gustav. Cette décision fut sa première grande erreur politique, puisqu'elle encouragea certains Toreadors parisiens proches du Prince à apporter leur soutien politique à Étienne et ses partisans. L'affrontement Ventrues/Brujahs atteignit son apogée dans les années trente : les Brujahs du Nord y gagnèrent un poids politique considérable, dont ils ont aujourd'hui conservé la majeure partie.

Lorsque la région tomba à nouveau aux mains des troupes allemandes, en 39-40, Laurent de Gueldre comprit qu'il tenait là l'occasion d'éliminer définitivement ses adversaires Brujahs... lesquels rejoignirent rapidement la résistance. La lutte que se livraient alors résistants et collaborateurs cachait donc un conflit d'une toute autre nature, dont les Brujahs sortirent victorieux à la libération. Suite à « l'éviction » de Laurent de Gueldre, le Prince eut la prudence d'accorder son soutien aux Brujahs et fit d'Étienne le nouveau Marquis du Nord.

Sa décision marqua le début d'une nouvelle période de troubles. Les Brujahs bénéficiaient maintenant d'un pouvoir fermement établi, et les Ventrues, toujours détenteurs du pouvoir économique, durent respecter une trêve afin de se soustraire au contrôle parisien. S'ils n'en continuèrent pas moins de s'affronter par le biais de leurs pions mortels, cet armistice donna l'occasion à de jeunes Ventrues ambitieux, partisans de l'union européenne, de prendre une place de plus en plus importante dans les affaires du Fief. Ce fut souvent au détriment de leurs aînés conservateurs et loyaux à de Gueldre, qui ne purent empêcher l'effondrement de leurs vieux empires industriels et financiers. Cette guerre des générations qui s'empara du Clan Ventrue, explique en grande partie la récession massive qui s'abattit sur toute la région à partir des années 70.

Politique

Le Nord de la France est l'un des rares Fiefs d'Europe gouvernés par un vampire du Clan Brujah, habituellement peu enclin à l'exercice du pouvoir. En surface, la situation du Fief s'inscrit en contre-pied du schéma traditionnel de la Camarilla : ce sont les Brujahs qui détiennent le pouvoir officiel, alors que les Ventrues représentent les principaux tenants de l'opposition... Face à un tel bouleversement, les autres Clans ont été contraints de réviser leurs positions traditionnelles, ce qui a rarement été sans mal (dissensions et querelles intestines). Les principaux adversaires d'Étienne sont les Ventrues, les Tremeres et certains Brujahs contestataires. Irrémédiablement opposées les unes aux autres, ces trois factions doivent également faire face à de graves conflits internes, ce qui limite considérablement leur efficacité dans leurs efforts contre Étienne et ses disciples.

Les Clans

Les Brujahs

Dans cette région, ce Clan est divisé en deux factions : les partisans d'Étienne (principalement issus de sa lignée) et ses adversaires. L'opposition est elle-même divisée en deux tendances rivales : les Iconoclastes Anarques, pour qui Étienne est un « traître à la cause », et les Idéalistes, nettement moins nombreux mais toujours assez influents.

Le Marquis

Révolutionnaire idéaliste devenu dirigeant par nécessité, Étienne est un Marquis extrêmement impopulaire, y compris aux yeux de nombreux Brujahs. Ces derniers l'accusent de s'être laissé corrompre par les Toreadors de Paris et d'avoir ainsi trahi ses idéaux en acceptant d'assumer la charge qui est aujourd'hui la sienne. En dépit de cette situation, Étienne a su conserver sa position pendant un demi-siècle, notamment parce qu'il bénéficie du soutien (même distant) du Prince, mais aussi parce que ses adversaires politiques restent incapables de s'accorder… Bien qu'il porte officiellement le titre de Marquis, Étienne lui préfère celui de Tribun (représentant du peuple), plus conforme à ses conceptions. En tant que dirigeant, ses principaux objectifs sont de rassembler les Brujahs autour de sa personne, et d'empêcher tout « retour aux affaires » des Ventrues conservateurs. Cela l'a contraint à conclure des alliances qui ont souvent été ressenties par ses frères de Clan comme d'insupportables compromissions. Toujours attaché à ses idéaux progressistes, Étienne sait toutefois se montrer intransigeant lorsque cela s'avère nécessaire, particulièrement en ce qui concerne le respect de la Mascarade. En apparence, son attitude envers ses sujets semble toutefois plus paternaliste que despotique. Habitué à faire face à une opposition constante, Étienne a appris à ne compter que sur ses propres forces et à se méfier de tous, y compris (ou surtout ?) de ses propres alliés…

Ianka

Véritable égérie du mouvement Anarque dans le nord de la France, Ianka est la principale rivale du Marquis au sein de son propre Clan. Jeune résistante communiste d'origine polonaise, elle fut étreinte en 1942 par un Brujah issu de l'ancienne coterie de Marguerite Foccart. Radicalement Individualiste, Ianka est douée d'une intelligence peu commune, qu'elle dissimule volontairement derrière une façade impulsive et violente. Elle joue d'ailleurs sur cette facette typiquement Iconoclaste pour amener ses adversaires à sous-estimer son habileté politique et ses talents d'organisatrice.

Reynier

Étreint au cours de la Révolution Française par Marguerite Foccart, Reynier fut d'abord l'un des plus fidèles compagnons de lutte d'Étienne. Lorsque ce dernier prit le pouvoir en 1945, Reynier devint le leader de l'opposition Idéaliste à l'intérieur du Fief. Il se définit avant tout comme un intellectuel, dont le rôle consiste à garantir une certaine intégrité idéologique dans les affaires du domaine. Beaucoup le considèrent comme le « frère ennemi » du Marquis, et comme son successeur le plus probable. Reynier et ses partisans reprochent au Marquis sa modération, et l'accusent de préférer la voie du compromis à celle de la révolution. Conscients du fait que si Étienne venait à être renversé, le pouvoir serait aussitôt repris par les Ventrues ou les Tremeres, ils sont toutefois prêts à le soutenir en cas de crise grave.

Les Malkavians

Absinthe

Étreinte à la fin du siècle dernier par un vampire anonyme, elle semble avoir jadis été l'une des plus célèbres pensionnaires de l'un des nombreux bordels qui fleurissaient alors dans les cités minières du Nord. Insaisissable, elle ne paraît pas posséder de refuge fixe et ne se mêle guère des affaires du Fief. Elle hante souvent les boîtes et les bars de Lille, sous l'apparence d'une séduisante prostituée, à la recherche d'une proie…

Les Nosferatus

Pays minier et portuaire, le Nord abrite en son sous-sol un très grand nombre de Nosferatus. La plupart d'entre eux appartiennent directement ou indirectement au réseau de renseignements du Prévôt Crevel. Si l'on en croit certaines rumeurs, les Nosferatus de ce Fief auraient déjà commencé à « coloniser » les galeries d'entretien de l'Eurotunnel qui relie désormais la France à l'Angleterre…

Le Prévôt Crevel

Cet Ancilla est considéré par la plupart des Vampires de ce territoire comme le second personnage politique du Fief. Ses origines demeurent obscures, il n'est en effet apparu qu'au cours de l'Occupation et aurait joué un rôle décisif dans la prise de pouvoir d'Étienne. Bien qu'il soit à son service, Crevel ne cache pas un certain mépris pour le Marquis et a tendance à abuser de ses prérogatives. La raison pour laquelle Étienne le garde à ses côtés est simple, sans Crevel et ses agents, le Marquis serait dépourvu de toute information sur les agissements de ses ennemis Ventrues et Tremeres…

Les Toreadors

Dans leur grande majorité, les Toreadors de Lille ne s'occupent guère de politique et soutiennent le Marquis Étienne, moins par conviction véritable que par conformisme passéiste ou par crainte de leur Prince. L'Elysium de Lille abrite une activité culturelle et artistique intense, centrée autour de l'Opéra et des nombreux théâtres de la ville.

Marc-Antoine

Ancilla étreint à la fin du siècle dernier, issu de la propre lignée du Prince, Marc-Antoine est le Légat officiel de celui-ci à Lille. Il n'intervient que rarement dans les affaires du Fief, préférant de loin la compagnie des Toreadors locaux à celle d'Étienne et des autres « dignitaires ». Il se rend fréquemment à Paris, qui n'est plus désormais qu'à une heure de train de Lille.

Alexia

Étreinte dans les années vingt, Alexia est une Poseuse brillante et séduisante, qui régit l'essentiel de la vie culturelle et artistique de l'Elysium de Lille, dont elle est la Gardienne. Elle est, après Marc-Antoine, la Toreador la plus âgée du Fief. Hédoniste dans l'âme, elle s'entiche régulièrement de beaux et jeunes gens des deux sexes, qui forment autour d'elle une véritable petite cour. L'Atrium du Fief est un night-club de la ville appelé « Les Âmes Mortes ».

Les Tremeres

Depuis quelques années, la Congrégation Tremere de Lille est le théâtre d'une lutte d'influence entre le Régent local, Maucroix, et une ambitieuse Apprentie du Septième Cercle, Marianne Dupuy, qui convoite la direction de la Congrégation. Au cours des dernières années, ce conflit occulte a souvent eu des répercussions importantes sur la situation politique locale, chaque faction tentant d'utiliser les membres des autres Clans à ses propres fins.

Maucroix

Étreint au milieu du XVIIIème siècle, Louis-René Maucroix est plutôt jeune pour un Régent de Congrégation européen. Ambitieux et calculateur, il a rapidement gravi les échelons de la hiérarchie Tremere, tirant parti de l'état de confusion régnant chez les Vampires français durant la Révolution et le Premier Empire. À la tête de la Congrégation de Lille depuis une cinquantaine d'années, il cherche désormais à s'emparer du pouvoir, tout en laissant le Marquis sur le devant de la scène.

Marianne Dupuy

Jeune Ancilla descendante directe de Maucroix, Marianne Dupuy est la deuxième personnalité Tremere du Fief. Digne descendante de son parent, elle partage avec lui une habileté politique hors pair et un manque total de scrupules. Elle bénéficie en outre de la protection du Justicar Tremere Karl Schreck, ce qui explique sans doute pourquoi Maucroix ne s'est pas encore débarrassé d'elle.

Les Ventrues

Le conflit opposant les « eurocrates », dont l'influence grandit de jour en jour, et les conservateurs, toujours menés par le Marquis déchu Laurent de Gueldre (qui ne désespère d'ailleurs pas de retrouver un jour son pouvoir), divise toujours les Ventrues. Cet affrontement est en réalité symptomatique d'une lutte beaucoup plus vaste, impliquant l'ensemble du Clan en Europe. Il n'est pas rare que des Ventrues originaires d'Allemagne ou du Bénélux interviennent dans les affaires des Ventrues de Lille.

Laurent de Gueldre

Hautain, sentencieux et arrogant, l'ancien dirigeant du Fief est l'archétype de l'aristocrate Ventrue. Même s'il a perdu le pouvoir en 1945, son influence reste considérable dans la région, il demeure de plus l'adversaire le plus déterminé du Marquis Étienne, qu'il considère comme un « odieux usurpateur ». Il ne cache pas non plus son mépris à l'égard des Toreadors, « parasites à la solde du Parisien », ni pour les jeunes eurocrates de son propre Clan, « traîtres à leur Sang ».

Philippe

Issu de la lignée de Laurent de Gueldre, Philippe n'en a pas moins été le principal artisan de l'érosion et de la chute de l'empire financier de l'ancien Marquis et de son entourage. Des personnes qu'il a toujours considérées comme étant trop attachées à des « notions dépassées » et manquant cruellement de « vision à long terme ». Alors qu'il n'est même pas encore, en ce qui concerne son âge, un Ancilla (il n'a été étreint que dans les années 20), le chef des « eurocrates » du Fief possède une influence économique et politique considérable sur la région que d'autres Ventrues plus âgés lui envient.

Secrets

Des rumeurs persistantes font état depuis peu de l'existence d'un immense réseau souterrain Nosferatu reliant tous les ports de la façade nord de la France, de Dunkerque à Cherbourg, en passant par Calais et le Havre. Ces rumeurs sont tout à fait fondées car cet empire souterrain, surnommé « le Labyrinthe », est le domaine privé du Prévôt Crevel, dont les agents sont infiltrés jusqu'en Normandie.

Ces tunnels ne se sont évidemment pas bâtis en quelques années. Constitué d'éléments disparates qui ont été reliés entre eux par les Nosferatus eux-mêmes (mines désaffectées, égouts abandonnés, anciennes carrières, couloirs souterrains datant de l'occupation allemande, etc.), le Labyrinthe mérite bien son nom, certains Nosferatus s'y sont même perdus durant plusieurs jours... Jusqu'à ces derniers mois, tous ceux qui s'étaient égarés en étaient toutefois revenus vivants. Depuis peu, des Nosferatus disparaissent dans les galeries du Labyrinthe, personne, pas même Crevel, ne semble avoir la moindre idée de ce qui a pu leur arriver. En fait, de récents travaux d'expansion du Labyrinthe ont provoqué le réveil d'une terrible créature qui était jusque là plongée en Torpeur dans des souterrains vieux de plusieurs siècles. Cette créature est ce que les Nosferatus appellent un Nictuku (voir le « Clanbook Nosferatu »), depuis son réveil, elle rôde dans le dédale de galeries et massacre tout ce qu'elle rencontre sur son chemin. Ne sachant à qui ou à quoi il avait affaire, Crevel a récemment décidé de condamner les secteurs où ont eu lieu les disparitions, mais le Nictuku s'est rapidement familiarisé avec le réseau souterrain et reste pour l'instant aussi libre qu'invisible. Il est également intéressant de noter que le Labyrinthe communique, à l'insu de la plupart de ses habitants, avec certaines portions du Monde des Ombres...

Les PJ ont perdu l'un de leurs amis dans les souterrains de la ville. Le Vampire s'est enfoncé dans les profondeurs du Labyrinthe... pour n'en jamais ressortir. Peut-être les Personnages voudront-ils s'ouvrir de cette disparition au Marquis ? Pour l'heure, ce dernier ne semble guère disposé à agir, d'autant plus que le Prévôt Crevel fait en sorte qu'il ne se mêle pas trop des affaires « d'en dessous ». Mais s'il lui prenait justement l'envie subite de s'en mêler ? Les PJ ne feraient-ils pas d'excellents espions ?

Le Fief de Normandie

Présentation

Le Fief de Normandie regroupe trois cités assez distantes et différentes les unes des autres : Rouen, la « capitale », Le Havre, grand port industriel, et Caen, ville bourgeoise et tranquille. Autrefois assez puissant, le Fief de Normandie est progressivement devenu une simple « province » du Fief de Paris, sans réelle autonomie politique. Le Marquis, un Ancien Ventrue nommé D'Harcourt, s'accroche à la splendeur passée de son domaine et se comporte en grand seigneur alors qu'il n'est plus désormais qu'un fantoche. La guerre secrète que les Ventrues et Tremeres se livrent en Grande-Bretagne depuis plusieurs siècles, s'est récemment étendue au Fief normand. Cela est en grande partie dû aux liens étroits unissant D'Harcourt à certains Ventrues anglais, issus comme celui-ci de la vieille noblesse anglo-normande. Le Havre abrite en outre un certain nombre d'anarques Brujahs farouchement opposés à l'autorité du vieux Marquis ainsi qu'à la mainmise grandissante des Vampires de Paris sur les affaires du Fief.

Thème et Atmosphère

Thème : la Normandie est un Fief agonisant, destiné à être absorbé par le Fief de Paris dans un avenir très proche. Les thèmes majeurs tournent autour de l'autonomie politique, de l'influence de plus en plus oppressante de Paris sur la région et de la nécessité de s'adapter aux temps modernes.

Atmosphère : dans le Monde des Ténèbres, la ville de Rouen, capitale provinciale typique, mélange de vieux quartiers médiévaux et de banlieues postindustrielles sinistres, est plongée dans une atmosphère de lente décomposition urbaine. Caen, résidence secondaire du Marquis, est une ville en torpeur, où les rues, la nuit, sont désertes et silencieuses. Le Havre, cité portuaire et industrielle presque entièrement reconstruite après la dernière guerre, possède une réputation de violence qui, dans le Monde des Ténèbres, recouvre une réalité plus sombre encore…

Historique

L'histoire de la Normandie présente un saisissant contraste entre l'époque médiévale, où elle faisait partie des grandes puissances occidentales, et les temps modernes, où elle n'est plus qu'une région parmi d'autres. Il s'agit aujourd'hui de terres trop proches de Paris pour pouvoir conserver leur identi-

té, tant au niveau mortel qu'au plan vampirique, la grande banlieue de la capitale jouxtant désormais les limites du Fief.

L'histoire mortelle n'est souvent que le reflet des intrigues agitant le monde des Vampires, la Normandie ne fait pas exception à cette règle. Le plus vieux conflit Caïnite ayant influé sur l'histoire de la région remonte à l'époque des premiers colons vikings. Lorsque les Hommes du Nord remontèrent la Seine et attaquèrent Paris, les Ventrues qui dirigeaient la cité découvrirent que les pillards danois subissaient en fait l'influence d'une puissante coterie de Brujahs. Après d'âpres négociations, les Ventrues de France cédèrent le Comté de Rouen à leurs ennemis, mais les Brujahs réalisèrent qu'ils avaient été dupés, la région étant littéralement infestée de Garous appartenant à la Tribu des Fils de Fenris, dont la présence remontait aux invasions normandes. Déterminés à ne pas perdre la face, les Brujahs s'engagèrent dans une guerre sans merci contre les Fils de Fenris, sans comprendre qu'ils servaient ainsi les intérêts des Ventrues. Ces derniers étant bien décidés à reprendre le contrôle de la région une fois celle-ci « pacifiée » par ceux qu'ils avaient bernés.

Afin de pouvoir combattre les Garous sur leur propre terrain, le Prince Brujah Ivar le Roux passa une alliance avec des Gangrels originaires de l'actuelle Norvège, leur offrant la partie la plus sauvage de son Fief (aujourd'hui le Cotentin) en échange de leur aide contre les Fils de Fenris, leurs vieux ennemis. Pendant ce temps, les Ventrues avançaient patiemment leurs pièces sur l'échiquier, étendant leur influence au sein de la jeune noblesse et de l'église normande. Victorieux des Garous mais irrémédiablement affaiblis, les Brujahs perdirent bientôt le contrôle du Duché de Normandie au profit d'un puissant Ventrue nommé Renaud, un descendant direct du Methuselah Alexandre. Vaincus et dépossédés, les derniers Brujahs liés à la noblesse normande et leurs serviteurs mortels s'enfuirent vers la Sicile où ils furent vaincus par le Clan Lasombra.

Pendant ce temps, le Ventrue Renaud lançait le Duc Guillaume à la conquête de l'Angleterre. Il ignorait que cet acte lui était en réalité dicté par le Methuselah Mithra, désireux d'utiliser la puissance normande pour défaire ceux qui s'étaient emparés de son île pendant sa longue torpeur. Après leur victoire, Renaud et les siens tombèrent totalement sous l'emprise de Mithra, échappant au contrôle d'Alexandre. Ce changement d'allégeance fut reflété, dans le monde mortel, par une rivalité grandissante entre Anglo-Normands et Français, antagonisme qui atteindra son paroxysme avec la Guerre de Cent Ans.

Au début du XVè siècle, Renaud, alors Prince de Normandie, fut annihilé lors de la reconquête de la région par les forces du roi de France Charles VII, Alexandre installa à sa place le propre descendant de Renaud, D'Harcourt (un Ancilla que le Methuselah pouvait aisément manipuler). La fin prématurée d'Alexandre et le chaos qui s'ensuivit laissèrent D'Harcourt seul maître de son Fief. Tandis que les Toreadors

accroissaient leur influence au sein de la Cour de France, D'Harcourt consolida ses liens avec les anglais, anciens alliés de son parent, préférant se placer sous l'autorité de Mithra plutôt que sous celle du Prince de Paris. Lorsque de nombreux Ventrues se soulevèrent contre le pouvoir Toreador au cours de la Fronde, D'Harcourt décida de prendre part au conflit afin de rétablir le prestige de son Fief. Pour avoir comploté contre Beatrix, désormais unique et légitime Prince de Paris, D'Harcourt se verra condamné à être plongé en torpeur jusqu'à nouvel ordre. Le contrôle du fief passe alors entre les mains d'un Ventrue nommé Quentin, régent tout dévoué et lié par le sang à l'un des principaux conseillers de Beatrix, le Toreador François Villon. Peu à peu, la Normandie devient une simple arrière-cour du fief de Paris; c'est d'ailleurs Quentin lui-même qui facilitera, pendant la Terreur, la fuite de Villon et de sa clique vers la Grande Bretagne. Après être revenu d'exil et s'être proclamé Prince de Paris, Villon décide de restaurer D'Harcourt dans ses anciennes prérogatives de Marquis, afin de masquer les menées de son fidèle serviteur Quentin, qui contrôle désormais l'ensemble du fief normand pour le compte des Toreador de Paris. D'Harcourt retrouva donc son titre dans les années 1820, après presque deux siècles de torpeur. Ses partisans s'aperçurent bien vite que l'esprit de leur seigneur avait été très « perturbé » par sa longue léthargie, et que le Marquis était désormais incapable de s'adapter aux grands bouleversements du siècle... À demi fou, aveuglé par ses chimères, D'Harcourt devint un pantin pathétique, tandis que Quentin (toujours Régent en titre et à la botte du Prince) continuait à gérer les affaires du Fief comme si rien n'avait changé.

Comprenant dès lors que la partie était définitivement perdue, les partisans du Marquis renoncèrent à l'idée de restaurer son autorité et s'exilèrent pour la plupart en Angleterre. Ceux qui restèrent finirent par s'allier à Quentin et aux Parisiens. Depuis cette époque, un seul événement majeur est venu perturber la morne existence du Fief normand. Toujours loyal à la lignée de Mithra, D'Harcourt a décidé d'étendre à son Fief la guerre que mène la branche britannique de son Clan contre les Tremeres. Bien qu'il tente discrètement de régler ce problème, Quentin préfère ne pas s'opposer au Marquis sur ce point. Tant que D'Harcourt est occupé à batailler contre l'Ennemi, il laisse Quentin diriger le Fief à sa guise et ne risque pas de s'apercevoir de la situation réelle...

Politique

Le Fief de Normandie a perdu toute indépendance et est actuellement tributaire de deux entités extérieures qui sont Paris et l'Angleterre. Le véritable dirigeant, Quentin, sert en priorité les intérêts du Prince de Paris. Dans le même temps, le Marquis D'Harcourt fait le jeu des Ventrues anglais en participant à une guerre qui va à l'encontre de la politique d'union européenne soutenue par de nombreux Ventrues français. Cette ingérence constante de la part d'intérêts étrangers a provoqué le départ de nombreux Caïnites. Dans le but de contrebalancer ce dépeuplement, le Marquis a récemment accordé le droit d'Étreindre à plusieurs de ses sujets, il a également accueilli plusieurs Ventrues anglais dans son Fief. La présence de ces derniers n'a bien entendu fait qu'attiser le conflit avec les Tremeres. La seule véritable force d'opposition de ce domaine est constituée par les Brujahs du Havre, dont l'objectif avoué reste de transformer la cité en Fief Anarque indépendant.

Les Clans

Les Brujahs

Présents à Rouen et au Havre, les Brujahs forment l'une des seules factions politiques ne répondant pas à une quelconque force extérieure. Particulièrement implantés et influents au Havre, ils mènent une lutte utopique mais déterminée contre les Ventrues. Ils ne font à ce titre aucune discrimination entre les « parisianistes » et les alliés du Marquis.

Vincent

Étreint au début du siècle, Vincent est actuellement le plus vieux Brujah connu du Fief. Ancien professeur de lettres et activiste marxiste, il se rattache à la branche Individualiste du Clan. Bien qu'il fasse officiellement partie du Primogène de Rouen, les Ventrues le considèrent comme le leader officieux du mouvement Anarque en Normandie, alors même qu'il se définit comme un théoricien plutôt que comme un meneur. Visionnaire, il projette de faire du Havre une « Cité Libre », indépendante de la Camarilla, un projet qui demeure pour l'instant une utopie.

Les Gangrels

Les Gangrels sont de moins en moins nombreux en Normandie, un grand nombre d'entre eux ayant décidé, au cours des derniers siècles, de gagner les grands espaces du Nouveau Monde. Historiquement, la présence du Clan remonterait à l'époque des premiers colons norvégiens, mais aucun témoin de cette période ne semble avoir survécu jusqu'à nos jours.

Les Malkavians

Euphrasie

Ancilla vieille de plus d'un siècle, Euphrasie règne sur l'immense hôpital psychiatrique de Caen, plus connu sous le nom familier de « BS ». Internée à l'âge de dix-neuf

ans pour avoir dénoncé le prêtre qui la violait depuis sa plus tendre enfance, Euphrasie fut étreinte peu après son arrivée à l'asile par le Malkavian Victorien. Celui-ci disparut mystérieusement pendant l'Occupation, laissant Euphrasie seule maîtresse des lieux. Figure spectrale et pathétique, Euphrasie charrie un désespoir et une souffrance presque tangibles. Étrangement humaine malgré sa démence, elle intervient parfois pour contrarier des plans mettant en jeu la vie ou la santé mentale de mortels innocents.

Les Nosferatus

Présents dans l'ensemble du Fief, les Nosferatus règnent sur un véritable petit royaume souterrain (carrières, anciens bunkers, etc.), dont le quartier général se situe dans la zone portuaire du Havre. Alliés aux Nosferatus du Nord, ils contrôlent au Havre, à Rouen et à Cherbourg un gigantesque réseau clandestin de renseignements et de trafics divers entre la France, l'Angleterre et les USA. On les soupçonne notamment d'organiser le transfert de vampires fugitifs vers l'Amérique.

Antifer

Cet Ancilla règne en maître sur le réseau portuaire normand, comme une araignée au cœur de sa toile. Paranoïaque et impitoyable, il voit d'un très mauvais œil l'intrusion de Vampires trop curieux sur son domaine. Les Brujahs l'accusent régulièrement d'avoir éliminé plusieurs des leurs, disparus dans des circonstances mystérieuses. Il n'apparaît jamais en public, préférant agir par l'intermédiaire de ses descendants.

Les Toreadors

L'implantation des Toreadors dans ce Fief est relativement récente. Les plus vieux d'entre eux sont des Ancillae d'origine parisienne ayant émigré en Normandie dans les années 1860, au moment de la fondation de Deauville par le Duc de Morny, demi-frère de Napoléon III. La célèbre station balnéaire constitue d'ailleurs la résidence d'été favorite des Toreadors de la région et de quelques Poseurs parisiens.

Armand

Gardien de l'Elysium et représentant de son Clan au Primogène, cet Ancilla se distingue par son âge apparent (une cinquantaine d'années), assez élevé pour un Toreador. Élégant, volontiers séducteur, Armand est un homme du monde, qui ne se soucie guère de politique mais sait parfaitement s'entourer de gens « qui comptent », comme tout Poseur digne de ce nom. Il vit le plus souvent à bord de son luxueux yacht, le White Rose. L'Atrium du Fief est un night-club de Rouen appelé Le Passage.

Dominique

Bien qu'elle soit le légat officiel du Prince en Normandie, la belle Dominique ne semble manifester aucun intérêt pour la politique, préférant de loin fréquenter les salons et les théâtres. Pour beaucoup, Dominique est une Poseuse superficielle, incapable de gérer autre chose que sa propre image. Cette apparente légèreté cache un esprit froid et calculateur. Beaucoup mieux informée qu'il n'y paraît, elle prépare pour le compte du Prince de Paris l'annexion définitive du Fief.

Les Tremeres

La Normandie ne compte qu'une seule Congrégation Tremere, celle-ci est basée à Rouen et ne dépend pas de l'autorité du Seigneur de France mais de la branche anglaise du Clan. Depuis que D'Harcourt leur a déclaré la guerre, servant ainsi les intérêts de ses alliés d'Outre-Manche, les Tremeres du Fief sont rentrés dans une semi-clandestinité et cherchent à renverser définitivement le Marquis. Ils bénéficieraient pour cela, dit-on, de l'aide de certains membres des Clans Ventrues et Toreadors.

Alix de Chantraine

Ancilla étreinte à la fin du siècle dernier, Alix de Chantraine est la Régente de la Congrégation de Rouen et la représentante officielle de son Clan en Normandie. Ancienne aventurière, maîtresse de plusieurs occultistes anglais célèbres, Alix de Chantraine est une intrigante, habituée à manipuler les autres pour son propre bénéfice. Elle considère le conflit qui l'oppose à D'Harcourt comme une excellente opportunité, qui devrait lui permettre d'atteindre une position plus élevée au sein de la branche anglaise du Clan.

Les Ventrues

En Normandie, ils sont divisés en deux grandes factions. Nous trouvons d'un côté, les « partisans » du Marquis D'Harcourt et de l'autre, les « parisianistes » regroupés autour du Régent Quentin, ce dernier étant le véritable dirigeant du Fief. Chez les premiers, les réels fidèles du Marquis sont fort peu nombreux, la plupart de ses prétendus amis sont en fait des Ventrues d'origine britannique qui l'utilisent comme paravent dans la guerre secrète qu'ils mènent contre les Tremeres. Quant aux alliés de Quentin, qui se veulent résolument réalistes, ils sont davantage motivés par des intérêts personnels que par une réelle loyauté envers le Régent.

Le Marquis

Issu de la vieille noblesse anglo-normande, D'Harcourt a gardé ses manières et son langage de seigneur

féodal. Incapable de s'adapter à l'évolution de la société mortelle, le Marquis souffre d'une sorte de sénilité vampirique due, semble-t-il, à sa longue torpeur. Périodiquement, le spectacle du monde moderne, avec ses machines, ses bruits et ses portraits incompréhensibles, submerge complètement son esprit et provoque de spectaculaires crises de frénésie, souvent suivies de pertes de mémoire et d'hallucinations. Avec le temps, son entourage a appris à prévoir et à éviter ces crises : le Marquis se retire ainsi régulièrement pendant quelques semaines dans l'île anglo-normande de Sercq, dont le niveau technologique et le mode de vie ont peu varié depuis l'époque médiévale. La seule véritable occupation du Marquis est la poursuite de la guerre contre les Tremeres, conflit dans lequel il engouffre la majeure partie de sa fortune, à la grande satisfaction de ses alliés anglais.

Quentin

Véritable administrateur du Fief, Le Régent œuvre dans l'ombre. Étreint à la fin du XVIè siècle, Quentin n'était qu'un nouveau-né lorsque son Parent fut détruit dans le tumulte des « Guerres de Religion ». Capturé par les Toreadors, il tomba sous la coupe de Villon, qui le lia par le sang et l'utilisa ensuite pour espionner les Ventrues de la capitale. Entièrement dévoué à son nouveau maître, Quentin parvint à déjouer plusieurs complots contre les Toreador de Paris, à l'époque de la Fronde. Pour le remercier de ses bons et loyaux services, Villon le fit alors nommer Régent officiel, et Marquis officieux, du Fief de Normandie. Discret, patient et perspicace, Quentin fait montre d'un talent politique certain et d'une absence d'ambition personnelle (qui s'explique par sa soumission au Prince de Paris) peu commune chez ceux de son Clan.

Helen Drake

Ancilla d'origine londonienne, elle est considérée par ses pairs Ventrues comme le leader du « parti anglais » de Normandie. Femme d'affaires volontaire et tenace, Helen Drake a pris au cours des dernières années une place de plus en plus importante dans la vie politique du Fief. Elle exerce une influence considérable sur le Marquis, au point d'inquiéter Quentin et, dit-on, Villon lui-même.

Secrets

Dans leur immense majorité, les Vampires Normands ignorent que leur Fief est l'une des principales bases de la sinistre multinationale Pentex, instrument du Ver et ennemi juré des Garous. La firme est particulièrement active au Havre et dans la région de Cherbourg, qui abrite l'un des plus grands centres d'Europe de retraitement de déchets radioactifs. Décidés à lancer une attaque de grande envergure contre les installations de la Pentex, de nombreux Garous se regroupent à la lisière du Fief, dans la région où Normandie et Bretagne se rejoignent. Les Garous considérant les Vampires comme des créatures du Ver, cette attaque vise également les Caïnites du Fief, que les Garous ont commencé à repérer et à surveiller, grâce notamment à des espions issus de leurs familles mortelles.

Seuls quelques Gangrels installés dans la Manche ont perçu et interprété les récents agissements des Garous dans le domaine. Habitués à éviter, voire à combattre les Garous, les Gangrels se sentent assez peu concernés par la situation. Leur chef, Osmont, a toutefois prévenu Antifer le Nosferatu de l'imminence d'une attaque Garou sur les cités du Fief. Antifer a quant à lui choisi de ne pas révéler cette information vitale aux autres Clans. Son but est évidemment de s'emparer du pouvoir lorsque les Garous auront massacré les Vampires de la surface. Les Brujahs du Havre, vieux adversaires des Nosferatus d'Antifer, ont récemment capturé l'un de ses lieutenants qui leur a révélé, sous la torture, le projet de son maître. À l'heure actuelle, Vincent s'interroge toujours sur la meilleure façon d'utiliser cette information…

La ville du Havre peut tout à fait se prêter à une aventure du type « Under a Blood Red Moon ». Pour les Vampires, ceux du moins qui ont été informés des projets d'Antifer par un ami Brujah, il s'agira d'éviter le pire (un assaut Garou d'envergure imminent : peut-être est-il encore possible de monnayer cette information ?) et d'enquêter sur la Pentex afin de voir de quoi il retourne. Pour les Garous, l'objectif reste simple : détruire tous les Vampires du Fief, au cours d'une opération massive de style commando. Gare cependant à la contre-attaque, de nombreux Vampires sont déjà au courant. N'oublions pas, pour finir, que la ville compte près de huit mille gobelins. Auront-ils un rôle à jouer dans cette bataille de titans ?

Le Fief d'Aquitaine et d'Occitanie

Présentation

Comme son nom l'indique, l'actuel Fief d'Aquitaine-Occitanie est en réalité constitué de deux Fiefs plus anciens : l'Aquitaine, centrée autour de Bordeaux et dirigée par les Ventrues, et l'Occitanie (Languedoc-Roussillon et Midi-Pyrénées), dont la cité principale est la « Ville Rose » de Toulouse. Celle-ci est le sanctuaire historique de la plus vieille lignée Toreador de France, aujourd'hui pratiquement éteinte. La troisième ville du Fief est Montpellier, dotée d'une population vampirique plus cosmopolite et plus jeune. De nos jours, le Fief est gouverné depuis Bordeaux par le Marquis d'Aquitaine, un Ancien du Clan Ventrue nommé Édouard de Morsac. L'autorité de ce dernier est évidemment contestée par les membres des autres Clans, Brujahs et Toreadors en tête. Depuis l'unification, qui remonte seulement au début du XIXè siècle, une vive tension politique règne entre les Vampires des deux principales villes du Fief, et l'on murmure même que le Prince surveille de très près l'évolution de la situation...

Thème et Atmosphère

Thème : L'Aquitaine-Occitanie est un Fief à l'unité précaire et artificielle, dont l'histoire récente traduit plusieurs siècles de rivalités et d'intrigues. Les thèmes majeurs du Fief sont liés à la lutte entre la volonté d'hégémonie des Ventrues d'Aquitaine et le désir d'indépendance des Vampires Occitans, l'incertitude face à l'avenir et le réveil d'un passé trop vite oublié...

Atmosphère : L'atmosphère du Fief est très différente selon que l'on se trouve en Aquitaine ou en Occitanie. À Bordeaux, ville Ventrue par excellence, règne un climat de fausse tranquillité feutrée, la Mascarade y est irréprochable et rien ne semble se passer qui ne soit de près ou de loin contrôlé ou surveillé par le Marquis et sa troupe. Bordeaux reste aujourd'hui avec Lyon, l'un des derniers bastions d'une certaine grande bourgeoisie provinciale typiquement française. À Toulouse, l'ambiance est en revanche beaucoup plus contrastée et traduit par sa diversité l'influence de différents Clans. Cela est notamment le cas pour les Toreadors, garants d'une vie culturelle et artistique intense, et des Brujahs, influents parmi les étudiants « politisés » et dans certaines banlieues chaudes de la ville.

Historique

Pour les mortels comme pour les vampires, l'actuel Fief d'Aquitaine-Occitanie est une région chargée d'histoire, forte d'un héritage culturel prestigieux remontant aux premiers temps de la conquête romaine. Burdigalia et Tolosa comptaient alors parmi les principales cités de la Gaule des Césars, leur population vampirique était principalement composée de Ventrues et de Toreadors d'origine latine, arrivés dans le sillage des légions.

À la chute de l'empire, la région fut relativement épargnée et passa à peu près entièrement sous le contrôle des Wisigoths, des « barbares » d'origine germanique dont les chefs tombèrent rapidement sous l'influence civilisatrice de Toreadors liés à l'aristocratie gallo-romaine locale. Avec l'arrivée des Francs, les Toreadors durent céder une partie de leur pouvoir aux Brujahs et aux Ventrues, ils parvinrent toutefois à préserver l'essentiel de leur influence culturelle dans la région. Au Moyen Âge, les cours du duché d'Aquitaine et du comté de Toulouse, toutes deux placées sous l'influence des Toreadors, devinrent des hauts lieux de savoir, d'art et de culture. Elles surpassaient en cela, et de loin, la cour du roi de France, alors manipulée par les Ventrues et les Toreadors du Nord, grands rivaux des Toreadors occitans. C'est dans cette région qu'apparurent ainsi les premiers troubadours et que naquit la tradition de l'amour courtois.

L'histoire médiévale de l'Occitanie fut également sombre et sanglante, l'un des épisodes les plus dramatiques de celle-ci reste la terrible « croisade des Albigeois », lancée par la papauté contre l'hérésie cathare et qui prit des allures de véritable génocide. Suite à des intrigues ourdies par le Prince Ventrue de Paris, le comté de Toulouse passa définitivement sous le contrôle de la couronne française dès la fin du XIIIè siècle.

C'est à ce moment que l'histoire de ces deux régions se sépare…

L'Aquitaine connut de nombreux troubles au cours du Moyen Âge, ils furent consécutifs au divorce d'Aliénor d'Aquitaine et du Roi de France et au remariage de la duchesse avec le Roi d'Angleterre. Au début de la Guerre de Cent Ans, les Toreadors d'Aquitaine s'allièrent aux Ventrues anglais dans l'espoir de s'affranchir du pouvoir grandissant des français, qui venaient déjà de s'emparer du Comté de Toulouse. Cette alliance, aussi pragmatique que précaire, fut souvent mise à mal au cours du conflit. Pris à leur propre jeu, les Toreadors ne réussirent qu'à renforcer la présence et l'influence des Ventrues dans la région. À la Renaissance, les Ventrues s'emparèrent tranquillement du pouvoir en Aquitaine. De nombreux Toreadors préférèrent alors s'exiler en Espagne, en Italie, voire à Paris, où l'influence des leurs devenait chaque jour plus importante. De leur côté, les Ventrues d'Aquitaine s'attelèrent à développer la puissance économique de leur nouveau territoire.

Au cours des XVIIè et XVIIIè siècles, Bordeaux devint l'un des premiers ports européens pour le commerce avec les Amériques, sous l'impulsion de la puissante lignée Ventrue des De Morsac. La fortune de nombreuses « grandes familles » appartenant à la bourgeoisie locale provient de cette époque et trouve principalement son origine dans le trafic d'esclaves venus d'Afrique. Au cours des XIXè et XXè siècles, les Ventrues de Bordeaux s'engagèrent dans une lutte économique secrète et sans merci contre leurs cousins et rivaux de Nantes. Ce combat aboutit à la désintégration politique du Fief de Nantes/Saint-Nazaire, désormais considéré comme une simple « colonie » des Ventrues aquitains.

L'Occitanie vécut pendant quelques siècles sous le joug Ventrue avant que les Toreadors Occitans ne retrouvent dès le XVè siècle l'essentiel de leur puissance et de leur prestige passé, profitant pour cela de l'ascension de leur Clan au sein de la Camarilla naissante. Lorsque le nouveau Prince de Paris imposa son hégémonie aux Princes des Fiefs situés au nord de la Loire, il signa avec le Prince Toreador de Toulouse le Pacte des Deux Roses. Ce traité garantissait à celui-ci la même souveraineté sur le sud du pays, notamment sur l'Aquitaine et sur la cité de Marseille. Au cours de la Révolution, alors que de nombreux Toreadors parisiens s'exilaient en Grande-Bretagne, les membres de la vieille lignée Toreador occitane préparèrent leur fuite vers Barcelone afin d'échapper aux Brujahs et à leurs agents mortels. On n'entendit plus jamais parler d'eux, le Prince et ses suivants disparurent mystérieusement dans la nuit du 13 Septembre 1793, sans jamais atteindre leur destination… On s'interroge encore aujourd'hui sur leur sort et sur l'identité de leurs assassins, leur destruction semblant cependant presque certaine. Le Sabbat, les Brujahs, les Ventrues et même les Toreadors de Paris ou de Marseille ont tous été soupçonnés, chacune de ces factions ayant un intérêt certain à voir disparaître la lignée occitane, mais rien n'a jamais pu être prouvé… Une seule chose est sûre, une fois revenus en France, les Toreadors parisiens purent étendre leur hégémonie sur tout le pays, laissant aux Ventrues bordelais la charge d'administrer l'ancien Fief d'Occitanie, désormais simple « protectorat » du Fief d'Aquitaine.

À partir de cette date, l'histoire vampirique de l'Aquitaine et celle de l'Occitanie se confondent à nouveau, elles semblent toutefois devoir se diviser une nouvelle fois aujourd'hui. Les Toreadors toulousains ont en effet recouvré assez de prestige et d'influence au cours des cent cinquante dernières années pour vouloir s'affranchir de l'autorité du Marquis Ventrue, et même, si l'on en croit certaines rumeurs, de l'hégémonie du Prince.

Politique

La situation actuelle du Fief d'Aquitaine-Occitanie trouve son origine dans l'histoire particulièrement troublée des lignées vampiriques locales. Le Marquis Ventrue d'Aquitaine, de plus en plus inquiet face aux velléités d'indépendance des Toreadors de Toulouse, tente de renforcer son contrôle sur l'ensemble du Fief. De leur côté, les Brujahs semblent désireux

d'exploiter les troubles à venir afin de renverser l'autorité du Marquis et d'établir à sa place une « République Libre » inspirée des États Anarques de la Côte Ouest des États-Unis.

Face à une situation aussi préoccupante, les Toreadors parisiens sont confrontés à un véritable dilemme : soutenir les leurs contre un Marquis vassal de Villon (au risque de faire le jeu des Brujahs), ou appuyer l'autorité en place (et courir le risque de s'aliéner les puissants Toreadors de Barcelone, alliés traditionnels des Toulousains). Seul un coup de théâtre pourrait débloquer cette situation apparemment inextricable…

Les Clans

Les Brujahs

Principalement issus de lignées espagnoles, ils entretiennent pour la plupart d'étroites relations avec leurs frères basques et ibériques, ainsi qu'avec leurs congénères de Marseille. Essentiellement présents à Montpellier et à Toulouse, les Brujahs du Fief sont déchirés par diverses querelles internes, dont la traditionnelle scission entre Idéalistes et Iconoclastes.

Ferdinand

Représentant de son Clan auprès du Primogène, Ferdinand fut dans sa jeunesse le chef des Anarques qui prirent temporairement le contrôle de Toulouse pendant la Terreur. Principal opposant au pouvoir des Ventrues installé à Bordeaux et chef de la faction Iconoclaste, Ferdinand est accusé par les Idéalistes d'avoir profité de cette occasion pour faire éliminer ses principaux adversaires au sein de leur faction. Plusieurs d'entre eux ont effectivement mystérieusement disparu entre 1793 et 1795. Il a pour ambition de s'emparer à nouveau du contrôle de la partie occitane du Fief, afin d'en faire un territoire Brujah libre de toute allégeance.

Les Malkavians

Nathanael

Arrivé peu de temps avant la Révolution, cet Ancien joua le rôle d'agitateur politique auprès des Brujahs de Ferdinand, et contribua vraisemblablement à leur éphémère prise de pouvoir toulousaine. Figure mystérieuse et inquiétante, Nathanael est un manipulateur hors pair, que l'on dit doté du terrible pouvoir d'Aliénation (Dementation). De nombreuses rumeurs courent à son sujet, certains voient en lui un agent du Sabbat, d'autres lui prêtent une certaine part de responsabilité dans la disparition du Prince d'Occitanie et des siens…

Soliman

Descendant de Nathanael, vraisemblablement étreint dans les années 1800, cet étrange personnage témoigne de ce que le Clan Malkavian peut produire de plus pathétique. Craintif, furtif, incapable de s'exprimer de façon cohérente et visiblement amnésique, il erre, invisible, dans les hôpitaux et les asiles de la région, se nourrissant du sang de leurs pensionnaires. La simple mention du nom de Nathanael suffit à provoquer chez lui une véritable terreur…

Les Nosferatus

Antonio

Cet Ancien à la stature imposante et au visage repoussant est l'unique représentant connu de son Clan dans tout le Fief, les Nosferatus ayant mystérieusement disparu lors de la Terreur… Antonio erre d'une cité à l'autre, rôdant dans les égouts sans but apparent. Seul dépositaire de nombreux secrets séculaires, il se contente d'observer l'évolution de la situation politique locale sans jamais intervenir directement. Certains murmurent qu'Antonio serait au service d'une Autarque aux étranges pouvoirs, mais ces rumeurs semblent n'avoir aucun fondement…

Les Toreadors

Avec la disparition presque totale de la lignée occitane en 1793, le Fief n'abrite plus aujourd'hui que des Toreadors d'origine française, les plus vieux d'entre eux ayant été exilés à Toulouse par le Prince au siècle dernier.

Aymeric

Légat du Prince, Aymeric est également le seul Toreador occitan à avoir échappé au massacre de 1793, il se trouvait alors à Barcelone pour y préparer l'arrivée du Prince Amaury et de sa suite. Que Villon l'ait choisi comme Légat lors de la Restauration a été ressenti soit comme une sorte d'hommage à la lignée disparue, soit comme un geste politique destiné à atténuer le fait que cette nomination indiquait clairement l'extension de l'Hégémonie parisienne à l'ancienne Occitanie, jadis souveraine. Ambitieux et pourvu de nombreux descendants étreints depuis qu'il a assumé son poste, Aymeric possède sur l'Elysium local une influence bien supérieure à celle de son Gardien en titre. Il ne cache pas sa volonté d'arracher Toulouse à la domination des Ventrues de Bordeaux. Certains murmurent que sa loyauté à Villon n'est qu'une façade et qu'Aymeric projetterait, à long terme, de devenir le Prince d'une Toulouse libérée de toute allégeance.

Les Tremeres

Située à Bordeaux, la Congrégation Tremere locale est l'une des moins ambitieuses de France. Le Régent n'a jamais réussi à tirer parti des intrigues divisant les autres Clans, leur installation dans la région remontant seulement au début du siècle dernier. Quelques Vampires n'hésitent pas à affirmer que cette apparente faiblesse politique du Clan cache en fait la poursuite d'objectifs ésotériques privilégiés, ceux-ci étant peut-être liés à la recherche de certains trésors cathares…

Les Ventrues

Le Marquis

Artisan de la prospérité économique de Bordeaux et Marquis du Fief d'Aquitaine-Occitanie, Édouard de Morsac est le dernier représentant de l'ancienne lignée Ventrue liée à la noblesse anglo-aquitaine. La plupart de ses descendants sont issus de la prestigieuse et puissante famille mortelle des De Morsac, dynastie d'aristocrates reconvertis dans le commerce, la politique, la finance et l'industrie. Habile et ambitieux, De Morsac s'est attiré de nombreuses inimitiés au cours des siècles, dont celle de nombreux autres Ventrues. Son habileté politique et sa détermination lui ont pour l'instant toujours permis d'écarter, voire d'éliminer, ses ennemis les plus dangereux. Certaines rumeurs affirment qu'il serait le véritable instigateur de la disparition des Toreadors occitans, celle-ci lui aurait permis d'étendre considérablement les limites de son Fief et son influence personnelle. En public, De Morsac se montre beaucoup moins autoritaire et péremptoire que la plupart des autres Marquis, adoptant généralement une attitude réservée et courtoise, en complet contraste avec sa personnalité réelle, orgueilleuse et impitoyable.

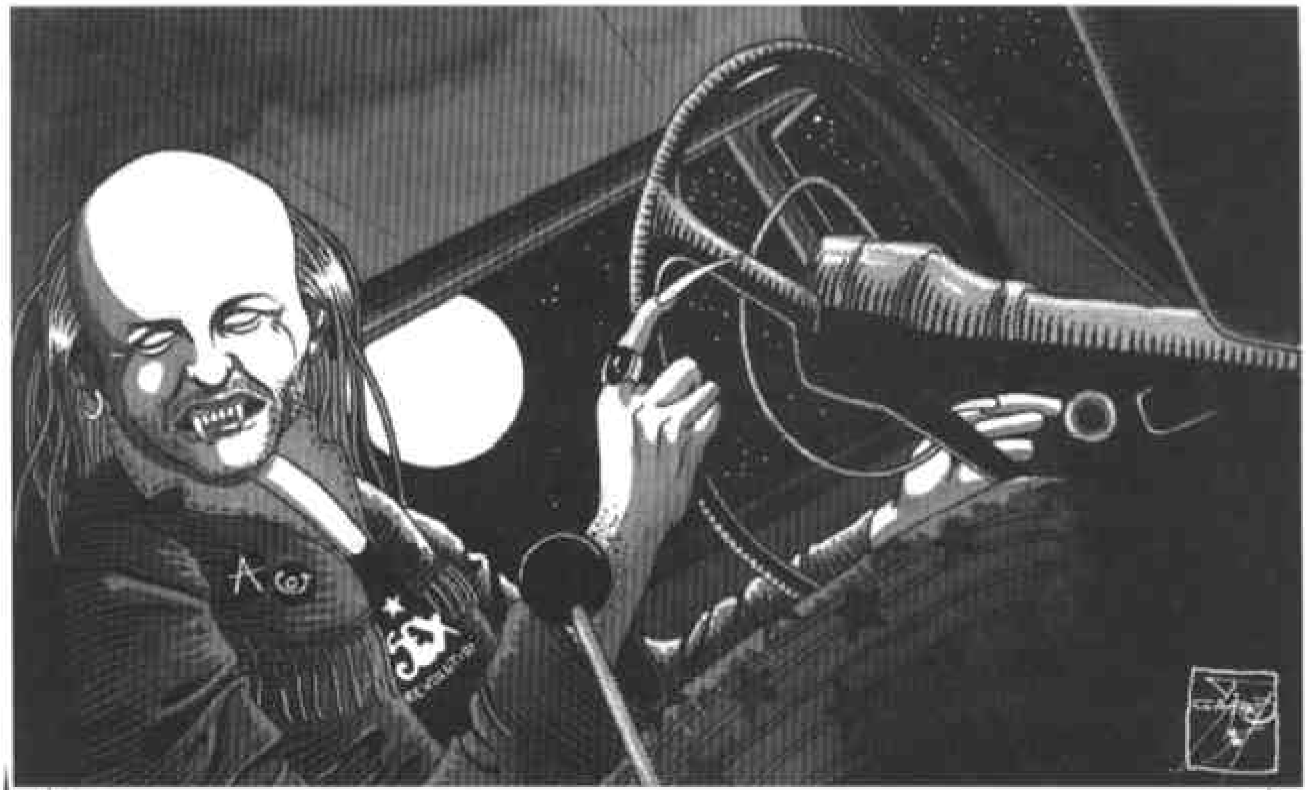
Les Autres Clans

Le Fief abrite plusieurs Ravnos, liés aux nombreux Gitans qui séjournent dans la région, qui entretiennent de très bons rapports avec la branche espagnole de leur Clan. Ils sont au cœur d'un véritable réseau de contrebande d'antiquités et d'œuvres d'art entre les deux pays.

Toulouse, l'une des capitales européennes du Bel Canto, est un lieu de passage traditionnel pour les Filles de la Cacophonie, même si aucune d'entre elles n'y séjourne de façon permanente, leur présence n'étant pas tolérée par le Marquis (ce dernier semble en effet faire grand cas de leur réputation de semeuses de discorde).

Secrets

Amaury, Prince Toreador d'Occitanie, est toujours vivant… Il n'est autre que Soliman, ce « Malkavian » pitoyable que l'on dit descendant de Nathanael. Le 13 Septembre 1793, le Prince et tous les siens s'étaient réunis dans



un grand hôtel particulier de Toulouse afin de terminer les préparatifs de leur départ vers Barcelone, où les attendait Aymeric. La demeure fut envahie par des hordes de Vampires armés de pieux, de sabres et de torches. Au cours du carnage qui s'ensuivit, tous les Toreadors furent détruits, à l'exclusion d'Amaury, qu'un mystérieux inconnu entraîna à l'écart de la tuerie... Les auteurs de ce forfait étaient des Brujahs Iconoclastes de la lignée de Ferdinand obéissant aux ordres de leur chef, visiblement décidé à s'emparer du pouvoir en éliminant définitivement le Prince et ses proches. Les Brujahs ne surent jamais que Ferdinand ne servait pas seulement la cause de son Clan, mais également les plans de Nathanael, membre du Sabbat spécialement chargé de profiter du chaos pour déstabiliser la Camarilla locale. L'élimination des Toreadors occitans fut ainsi attribuée aux Ventrues de Bordeaux, aux Brujahs du Fief ou aux Toreadors de Paris, qui tous avaient intérêt à se débarrasser d'Amaury et de sa suite. Il est intéressant de noter qu'ils se soupçonnent encore aujourd'hui les uns les autres d'avoir accompli ce carnage.

Après avoir pris le contrôle de Ferdinand grâce à ses pouvoirs de Domination et d'Aliénation (Dementation), Nathanael comptait diriger le Fief en secret tout en laissant les Brujahs occuper le devant de la scène et affronter seuls les conséquences éventuelles de leur coup d'état. Désireux de conserver un atout au cas où la situation tournerait en sa défaveur, il arracha le Prince au carnage, avant de le faire sombrer dans la folie en usant de la discipline Aliénation (Dementation). Pour être sûr que personne ne pourrait identifier Amaury, il fit modifier son visage par un de ses alliés Tzimisces...

Si l'ancien Prince venait à recouvrer la mémoire et à prouver son identité, rien ne s'opposerait, en théorie, à ce qu'il revendique son Fief, le Traité des Deux Roses garantissant sa souveraineté. Villon serait alors obligé de reconnaître les droits d'Amaury ou de trahir sa parole devant toute la Camarilla. Dans les deux cas, un tel coup de théâtre aurait des conséquences dépassant de loin les limites du Fief et pourrait bien porter un rude coup à l'Hégémonie parisienne.

Nathanael, toujours présent et maître des actions du Brujah Ferdinand, attend l'heure où ses supérieurs lui ordonneront de restituer ses souvenirs et son visage à Amaury, créant ainsi une situation susceptible de déstabiliser le pouvoir princier et de servir ainsi de diversion ou de prétexte à des actions de plus grande envergure...

Un mystérieux commanditaire (sans doute Aymeric) demande aux PJ de mettre fin aux agissements de Soliman qui par son attitude irresponsable menace la Mascarade dans la région. Les personnages le retrouvent au moment où le Malkavian échappe à un mystérieux complot. Sous le choc, il recouvre une partie de ses souvenirs. Se confiera-t-il aux Personnages ? Ces derniers démasqueront-ils celui qui a voulu l'assassiner, et comprendront-ils pourquoi il a essayé de le faire ? Quelles seront les conséquences de ces révélations ?

Le Fief de Marseille

Présentation

Fondée au VIIè siècle avant Jésus-Christ par des colons grecs, la ville de Marseille est sans conteste la plus vieille cité du territoire français. Dans le Monde des Ténèbres, elle est également l'un des plus vieux Fiefs vampiriques, puisque ses véritables fondateurs appartenaient aux Clans Brujahs et Toreadors. Riche d'une histoire bien antérieure à celle du reste de la France, Marseille a toujours fait preuve d'une forte identité culturelle. Cette dernière allant bien au-delà des clichés pittoresques pour touristes ou de la réputation de corruption et de violence que lui prêtent les médias parisiens. Dans le Monde des Ténèbres, cette triste renommée n'est qu'un pâle reflet de la réalité, Marseille étant le théâtre d'affrontements occultes vieux de plusieurs siècles et impliquant diverses factions, dont le Sabbat, les Giovanni et les Disciples de Set. Le Marquis actuel, un Ventrue affairiste nommé Villeneuve, fait figure de nouveau venu face aux membres du Primogène, sur lesquels il n'exerce qu'une influence nominale. La Camarilla n'est jamais parvenue à établir un réel contrôle sur la cité, et nombre de Vampires marseillais restent persuadés que la destinée de leur ville reste entre les mains de ses fondateurs Methuselahs. Actuellement, la situation locale semble s'acheminer vers le chaos total, à la grande inquiétude des Vampires de Paris, pour qui Marseille fait figure de poudrière.

Thème et Atmosphère

Thème : réfractaire à l'Hégémonie imposée par Paris, Marseille est la ville de la différence. Farouchement indépendante, malgré une soumission théorique au Prince, la cité phocéenne paie chèrement sa liberté. Elle doit ainsi affronter seule les intrigues et les dangers qui menacent son unité. Les thèmes majeurs du Fief sont la rivalité avec Paris, le prix de l'indépendance et la nécessité de s'unir face au chaos grandissant.

Atmosphère : dans le Monde des Ténèbres, Marseille est une cité agitée, où les choses sont toujours en mouvement et où le futur reste incertain. Pour les Vampires venus de l'extérieur, la cité apparaîtra sans doute comme une sorte de capharnaüm exotique et cosmopolite. Ils pourront constater que d'anciennes coutumes priment sur les règles et les usages de la Camarilla et que des siècles d'intrigues ont abouti à une situation pour le moins trouble et décadente.

Marseille est souvent perçue par « l'estranger » comme la ville de tous les contrastes. En tant que cadre pour une

Chronique, Marseille est une véritable mosaïque, où les vestiges d'un passé riche de multiples influences culturelles côtoient les signes d'un présent marqué par une grave crise : récession, urbanisation aléatoire, pollution, crime, violence et corruption…

Historique

La véritable histoire des origines de Marseille est bien différente de ce que racontent les livres ou les légendes locales, puisque la cité fut fondée à l'initiative d'exilés Brujahs et Toreadors venus de Phocée, une cité-état grecque d'Asie mineure. La petite communauté vampirique de Massalia s'organisa de façon plus ou moins démocratique, les affaires de la cité étant gérées par un Conseil où chacun disposait d'une voix. Sous la double impulsion des penseurs Brujahs et des esthètes Toreadors, et grâce à la grande liberté que les Caïnites laissaient à ses habitants mortels, la cité acquit rapidement une place importante dans le monde méditerranéen.

Cet équilibre relatif ne tarda pas à se détériorer, les dissensions entre les deux Clans atteignirent leur point culminant à l'époque des premières guerres puniques (troisième siècle avant JC). Les Brujahs de Marseille étaient partisans d'une alliance avec leurs frères de Carthage, tandis que les Toreadors prônaient le rapprochement avec les Ventrues Romains. L'affrontement tourna d'abord au profit des Brujahs, dont l'habileté politique et guerrière était bien supérieure à celle des Toreadors. Bien décidés à contrer l'influence grandissante des Brujahs, les Toreadors de Massalia s'allièrent avec plusieurs Vampires de Rome, et les légions romaines (accompagnées de nombreuses Légions fantomatiques dépêchées par Charon) accoururent « au secours de la cité » en 102 avant JC, amenant dans leur sillage leurs chefs secrets Ventrues et Lasombras.

Aux yeux des mortels, la ville de Massalia appela Rome à son aide afin de la défendre contre les « barbares », pour les Vampires, ces événements allaient marquer le début d'un conflit millénaire… Les alliés romains des Toreadors de Massalia permirent à ces derniers de vaincre définitivement les Brujahs, mais leur aide n'était nullement désintéressée. Massalia occupait à l'époque une place privilégiée dans le commerce en Méditerranée Occidentale et constituait donc une alliée de choix pour les Caïnites de Rome, qui se montrèrent beaucoup plus ambitieux que ne l'avaient prévu les Toreadors…

En l'espace de quelques décennies, les Vampires romains qui s'étaient installés à Marseille écartèrent les Toreadors du pouvoir. Massalia devint le théâtre d'une nouvelle lutte invisible, cette fois-ci entre Ventrues et Lasombras, les Toreadors se retrouvaient réduits à jouer le rôle de simples pions dans une cité à la fondation de laquelle ils avaient participé. Ce conflit n'était qu'un avatar du gigantesque affronte-

ment qui opposait alors les Ventrues et Lasombras pour le contrôle de Rome, affrontement dont la guerre civile entre César et Pompée fut l'un des reflets historiques. À Massalia, les choses tournèrent très vite à l'avantage des Lasombras, qui firent assassiner les chefs Ventrues et s'emparèrent bientôt de la cité. Ils instaurèrent un Conseil réunissant les différents Clans, censé diriger les affaires locales de façon concertée, mais qui se révéla rapidement n'être qu'un parlement fantoche, totalement manipulé par les Lasombras. Commença alors un long règne de Ténèbres au cours duquel le clan Lasombra utilisa la puissance marchande de son Fief pour accroître son influence dans tous les royaumes du bassin méditerranéen. Seuls quelques survivants Ventrues parvinrent à conserver une certaine influence secrète sur les affaires de la cité.

Durant le Moyen Âge, Xarca (aînée des Lasombras de la région) devint l'un des plus puissants représentants de son Clan en Europe et par là même l'un des principaux adversaires du Ventrue Alexandre, qui régnait alors sur Paris et le royaume de France. Auparavant rattachée au Comté de Provence, la cité rejoignit en 1246 les possessions du Royaume de Naples, dont faisait également partie la Sicile où séjournait l'Antédiluvien Lasombra en personne… Le règne de Xarca et de ses disciples fut brutalement interrompu par la révolte qui secoua les rangs du Clan Lasombra lors des Guerres Anarques qui marquèrent le début du XVè siècle. Lorsque la majorité du Clan rejoignit le Sabbat après la destruction de Lasombra lui-même, Marseille ne fut pas épargnée, et Xarca subit vraisemblablement le même sort que les autres Anciens. Il s'ensuivit une période de chaos durant laquelle la cité tomba aux mains du Sabbat, puis sous le contrôle de représentants de la Camarilla naissante.

En 1481, la ville devint française et passa sous la coupe de Marius, un Brujah qui rêvait de faire de Marseille une nouvelle Carthage. Farouchement indépendant, Marius rejetait toute idée d'alliance avec le Clan Toreador, qui régnait alors en maître sur la Provence et l'Occitanie. Lorsque les Toreadors s'emparèrent de Paris et des rênes du pouvoir royal, Marius et ses partisans refusèrent tout compromis et se retrouvèrent bientôt totalement isolés au plan politique. Face à une situation aussi précaire, le Prince fut contraint de prendre des mesures extrêmes afin de préserver l'indépendance de son Fief, la nouvelle Carthage se transforma rapidement en dictature. La puissance économique et la situation stratégique de Marseille ne tardèrent pas à attirer l'attention des Disciples de Set, dont l'influence commençait alors à s'étendre dans tout le bassin méditerranéen.

Obsédé par les intrigues échafaudées par ses ennemis Toreadors et Ventrues, Marius négligea totalement la menace Setite. En 1720, une importante colonie Setite débarqua dans le port de Marseille, amenant avec elle une terrible épidémie de peste, qui décima la population de la ville. La maladie fut également à l'origine de la destruction de nombreux Caïnites, à l'instar de la Grande Peste qui balaya l'Europe lors de la guerre de cent ans. Marius lui-même succomba à la Mort Noire, sa disparition provoqua un vent de

panique chez ses fidèles, dont la grande majorité chercha à fuir la cité infectée. Seuls quelques irréductibles Brujahs Idéalistes décidèrent de rester et de résister aux Setites. Sous la conduite d'un Ancien nommé Gorias, ils lancèrent un appel à tous leurs frères de France, d'Espagne et d'Italie. La légendaire solidarité du Clan Brujah joua au-delà des espérances de Gorias et de ses partisans, et ce sont plusieurs dizaines de Brujahs qui accoururent ainsi à la rescousse.

En quelques années, au terme d'une lutte particulièrement meurtrière pour les deux Clans, les Setites furent vaincus et abandonnèrent la ville à Gorias et ses alliés. Marseille devint alors une cité phare pour tous les Brujahs de l'Europe Occidentale, un symbole de l'unité du Clan et de son courage. En 1757, le Fief proclama officiellement son indépendance vis-à-vis de la Camarilla et se structura en République Libre, concrétisant pour un temps les rêves visionnaires de Marius et renouant avec la vieille tradition de ses fondateurs Brujahs. Le nouveau Conseil joua un rôle décisif dans l'évolution de la situation politique en France. Un grand nombre d'historiens Caïnites ont ainsi fait des Brujahs Marseillais les véritables instigateurs de la Révolution de 1789. Ces mêmes historiens s'accordent également pour faire de cette Révolution la première étape du déclin de la République Libre. L'insurrection échappa bientôt au contrôle du Clan Brujah, et nombre de ses partisans passèrent sous l'influence de leurs ennemis, dont les Ventrues et les Setites.

Dépassés par les événements, les Brujahs tentèrent de redresser la situation en favorisant l'ascension de Napoléon Bonaparte, mais ils furent là encore devancés par les ambitions du général corse. L'affrontement tourna alors à l'avantage des Ventrues, forts d'une influence économique grandissante et bénéficiant en outre du soutien d'une Camarilla parisienne soucieuse de « rétablir l'ordre » à Marseille. En 1817, le Ventrue Villeneuve fut officiellement nommé Marquis de Marseille par le Prince. Ce fut le début d'une nouvelle ère de prospérité marquée par le développement du commerce colonial, période qui atteignit son point culminant avec la réouverture du Canal de Suez achevé en 1869.

Les ambitions coloniales du Marquis se heurtèrent rapidement à la concurrence des Ventrues anglais et aux agissements occultes des Setites. À Marseille même, le Marquis ne réussit jamais à imposer véritablement les lois de la Camarilla et se trouva constamment confronté aux membres du Primogène, habitués à gérer leurs affaires sans aucune intervention extérieure. Cette situation politique particulière, qui a perduré jusqu'à notre époque, favorisa évidemment les intérêts et les ambitions de forces étrangères à la Camarilla, à commencer par le Sabbat, que l'on dit très présent dans la cité phocéenne.

Politique

Marseille est le théâtre d'affrontements parfois très violents entre différentes formations cherchant toutes à prendre le contrôle de la cité. Les partis les plus importants sont au nombre de cinq : la Camarilla (rassemblée derrière le Marquis et soutenue par Paris), les Anarques (qui bénéficient de l'aide à peine dissimulée du Primogène Brujah), les Giovanni, les Setites et enfin le Sabbat. Ce dernier est plus implanté à Marseille que dans tous les autres Fiefs français réunis. La présence de Clans tels que les Assamites ou les Ravnos ne fait que compliquer une situation déjà très instable, il semblerait que Marseille soit sur le point de connaître une guerre civile vampirique, dont l'issue pourrait bien bouleverser l'échiquier européen.

Les Clans

Les Brujahs

Ils forment l'un des Clans les plus présents à Marseille et beaucoup d'entre eux considèrent la ville comme leur Fief. Ici comme ailleurs, le Clan est divisé en différentes factions. Les Idéalistes se veulent les héritiers spirituels de la vieille lignée fondatrice, tandis que les Iconoclastes forment l'ossature du mouvement Anarque local, l'un des plus puissants de France.

Gorias

Étreint à la fin du XIVè siècle par le légendaire Marius, l'Idéaliste Gorias est le représentant de son Clan au Primogène et l'un des Anciens les plus influents de la Camarilla locale. Il est, au sein de la Secte, le principal adversaire du Marquis Villeneuve, qu'il considère comme un usurpateur. Son objectif avoué est de renverser le pouvoir Ventrue et de rétablir l'ancienne « République Libre » dont il était le dirigeant. Selon les Ventrues, Gorias serait le chef qui se cacherait derrière plusieurs cellules Anarques basées à Marseille et d'autres villes de France. Puissant et redouté, il ne se montre pratiquement jamais en public, préférant agir par l'entremise de Brujahs plus jeunes. Sa légende veut qu'il ait été, pendant son existence mortelle, un hérétique ayant signé plusieurs pamphlets et fomenté plusieurs révoltes contre la papauté, dont le siège se trouvait alors en Avignon. Gorias est aujourd'hui le plus vieux Vampire connu de Marseille, et l'un des plus vieux de France.

Valeria

Figure emblématique du mouvement Anarque dans le Sud de l'hexagone, en Italie et en Espagne, Valeria était, de son vivant, une jeune militante communiste italienne. Elle s'engagea dans les Brigades Internationales pendant la guerre d'Espagne et fut étreinte en 1937 par le Brujah Salvador. Elle refusa de suivre son parent en Californie après la prise de Barcelone par les franquistes, et choisit de rester en Europe afin

de poursuivre la lutte contre les dictatures fascistes. Certaines rumeurs prétendent qu'elle serait l'une des organisatrices secrètes du renouveau terroriste d'extrême gauche qui ensanglanta l'Italie dans les années soixante-dix. Depuis le milieu des années quatre-vingts, Valeria s'est fixée à Marseille dans le but de coordonner les diverses coteries Anarques avec l'aide et la protection officieuses de Gorias. Violente et passionnée, Valeria est une Iconoclaste fanatique, prête à tout pour faire triompher la Cause. On prétend que Villeneuve aurait passé un contrat avec les Assamites dans le but de la faire supprimer.

Les Malkvians

La cité phocéenne a toujours attiré de nombreux Malkavians. Quelques légendes persistantes prétendent que les sous-sols de la cité abritent l'un des hauts lieux du Clan, l'immense bibliothèque secrète de Valentinus, un Methuselah d'origine romaine ou byzantine. L'existence de cet endroit, qui renfermerait de nombreux manuscrits sur l'histoire et l'avenir des Enfants de Caïn, est généralement considérée par les membres des autres Clans comme une affabulation de plus de la part des Malkavians.

Les Nosferatus

Ils constituent sans doute le Clan le mieux informé sur les divers agissements des différentes factions de la ville. Leur rôle d'espions et d'informateurs leur confère une influence considérable, y compris sur le Marquis lui-même. Comme celui de Paris, le sous-sol de Marseille abrite un royaume souterrain, véritable labyrinthe de galeries, de tunnels et de refuges bien dissimulés. Nul ne sait combien de Nosferatus exactement rôdent dans ce cloaque, ni même ce qu'abritent les parties les plus anciennes des égouts où plus d'un Nosferatu imprudent ont déjà disparu.

Memmon

Ce mystérieux personnage, dont l'âge exact n'est pas connu, semble être le chef suprême des Nosferatus de Marseille, qui lui donnent parfois le titre de « roi ». Si l'on en croit certaines rumeurs, Memmon serait un Methuselah et le réel maître de la cité. Afin de conserver son emprise sur le jeu politique local, il aurait conclu des accords avec toutes les factions en présence, y compris le Sabbat, les Giovanni et les Setites, et maintiendrait délibérément la cité dans le chaos et l'incertitude.

Les Toreadors

À Marseille, la plupart d'entre eux sont issus de vieilles lignées provençales, italiennes ou espagnoles et appartiennent au milieu des arts lyriques. Farouchement hostiles à l'Hégémonie parisienne, ils entretiennent d'assez bonnes relations avec les Brujahs les plus modérés et ne cachent pas leur mépris pour le Marquis Villeneuve. Au plan artistique, leur influence reste essentiellement régionale, en grande partie à cause des intrigues de leurs rivaux parisiens.

Gabrielle

Légat du Prince de Paris et Gardienne de l'Elysium, cette Ancilla est particulièrement impopulaire parmi les Toreadors de la ville qui la considèrent comme une traîtresse et refusent de reconnaître son autorité. Ambitieuse et déterminée, elle a réussi à gagner les faveurs du Marquis, qui lui a octroyé la garde de l'Elysium et plusieurs droits d'Étreinte sur des artistes de la cité phocéenne. Son influence grandissante dans le milieu des arts n'a fait qu'accroître l'hostilité des Toreadors à son encontre. Son principal objectif est d'empêcher toute alliance entre la branche marseillaise de son Clan et les Brujahs de Gorias, coalition qui pourrait compromettre l'autorité déjà fragile du Fief de Paris sur les affaires de la ville. L'Atrium de Marseille est un night-club appelé L'Immortelle.

Maxime

Descendant de l'illustre Geneviève Orseau, cet Ancien était le Gardien officieux de l'Elysium marseillais jusqu'à ce que le Marquis Villeneuve l'évince au profit de Gabrielle. Représentant de son Clan au Primogène, Maxime est le chef de file des Toreadors marseillais opposés à l'Hégémonie parisienne, et l'ennemi juré de Gabrielle, « l'usurpatrice ». Doté d'un charisme peu commun et d'une grande habileté politique, Maxime cherche à réunir tous les Toreadors du sud de la France sous son commandement, dans le but connu de provoquer une rupture avec le Prince de Paris. Ce projet l'a récemment poussé à considérer une alliance avec les Brujahs de Gorias, également désireux d'arracher Marseille à l'Hégémonie de la capitale. Hélas, des siècles de conflit entre les deux Clans ne sauraient s'effacer aussi facilement…

Les Tremeres

Arrivés à Marseille après la chute de la République Libre des Brujahs, ils n'ont jamais été acceptés par les autres Clans de la cité. Leur position étant précaire et constamment menacée, ils n'ont pu s'établir dans le Fief qu'en s'alliant au Marquis Villeneuve, dont ils constituent le principal soutien au sein de la Camarilla locale. Leur aide explique en grande partie le fait que Villeneuve soit toujours au pouvoir, mais cette alliance inhabituelle oblige les Tremeres de Marseille à observer la plus grande prudence dans leurs intrigues politiques. Leur présence dans la cité dépend en effet directement du pouvoir et du bon vouloir du Marquis.

Les Ventrues

La plupart des Ventrues de la ville sont associés aux milieux financiers et politiques de la région, terrain sur lequel ils doivent faire face à l'influence grandissante des Giovanni.

Le Marquis

Étreint au début du siècle dernier par un Ventrue parisien, Villeneuve est assez représentatif de ces Ancillae Ventrues liés à la Révolution Industrielle qui sont issus non pas de la vieille aristocratie mais de la haute bourgeoisie des affaires. Artisan du renouveau économique de Marseille au XIXè siècle avec l'ouverture du Canal de Suez et l'expansion du commerce colonial, le Marquis dispose d'une influence considérable dans les milieux financiers et politiques de la région. Il n'est cependant jamais parvenu à asseoir son autorité auprès des membres du Primogène, habitués à mener leurs intrigues sans se préoccuper d'une quelconque autorité centrale. Cette situation particulière fait de Villeneuve un Marquis fantoche, nettement moins redouté par les Vampires de Marseille que Memmon ou Gorias. Fermement résolu à affirmer son pouvoir face à ces Anciens qui continuent d'agir comme s'il n'existait pas, Villeneuve a conclu une alliance avec les Tremeres, ce qui lui a permis de consolider quelque peu son influence auprès de ses sujets. Aigri et arrogant, il se montre volontiers despotique lorsqu'il en a l'occasion, sa méfiance envers le Primogène s'est transformée au fil des années en une véritable obsession. Il éprouve également un vif ressentiment vis-à-vis du Prince qui lui demande sans cesse des comptes, sans pour autant faire quoi que ce soit pour l'assister dans sa lutte contre les adversaires de la Camarilla.

Roche

Étreint par Villeneuve dans les années 30, ce Vampire cumule les fonctions de Régent et de Prévôt. Ancien chef de gang lié à la pègre marseillaise des années folles, Roche fut d'abord la goule du Marquis avant de devenir son descendant et son bras droit. Bien qu'il soit séduisant et élégant, celui que l'on surnomme « le Lieutenant » n'a rien à voir avec l'image stéréotypée du Ventrue courtois et raffiné. Roche n'a jamais abandonné ses manières de voyou et compense largement son manque d'éducation par un charisme naturel et un sang-froid à toute épreuve. Son influence au sein de la mafia locale a considérablement décru au cours de ces dernières années, en grande partie à cause des Giovanni.

Les Assamites

Interdits de séjour à Paris par un décret princier, les Assamites ont choisi Marseille comme centre de leurs activités dans le pays. Leur leader, seulement connu par son titre

de Bey, exerce une influence considérable sur la pègre kabyle de la ville, et possède par ailleurs de nombreux contacts dans les pays du Maghreb. Fréquemment sollicités par les diverses factions, les Assamites de Marseille apparaissent désormais comme un élément indispensable à la vie politique de la cité. Ce Clan semble également être le seul à être en mesure de lutter efficacement contre l'influence grandissante de son ennemi juré, le Clan des Disciples de Set.

Les Giovanni

Avec Nice et Lyon, Marseille est l'une des « places fortes » du Clan Giovanni en France. Au cours de ces vingt dernières années, leur pouvoir n'a cessé de croître dans ce Fief, grâce notamment à leur puissance financière et à leurs liens étroits avec certaines familles de la Mafia italienne, de plus en plus active à Marseille et sur toute la Côte d'Azur. Les deux principaux instruments de la puissance Giovanni dans la région sont le milieu des casinos et le domaine immobilier. Les Giovanni sont également impliqués dans la fameuse « guerre des cliniques » qui fait rage depuis quelques années sur la Côte d'Azur, et ont passé certains accords avec des Ombres locales. À l'heure actuelle, les Giovanni marseillais jouissent d'un potentiel financier et politique qui dépasse celui du Marquis et de ses alliés, et il est évident que le Clan cherche à prendre le contrôle de la cité, comme il l'a déjà fait à Nice et à Las Vegas.

Les Setites

Bien que la présence des Setites à Marseille ait été suspectée dès l'époque romaine, elle ne devint une certitude qu'en 1720, lorsque la peste s'abattit sur la ville. Après avoir été vaincus par les Brujahs de Gorias, les Setites profitèrent du désordre provoqué par la Révolution et s'infiltrèrent de nouveau dans la cité à la fin du XVIIIème siècle, à la faveur notamment du retour d'Égypte des armées de Bonaparte. Ils s'intéressèrent dans un premier temps, au commerce colonial et à divers trafics avec l'Afrique (armes, esclaves, etc.), mais c'est seulement à partir des années 1930, avec l'explosion du marché de la drogue, que les Setites étendirent leur influence secrète et corruptrice sur Marseille. Actuellement, ils contrôlent indirectement la quasi totalité du trafic de stupéfiants implanté dans la cité phocéenne (la fameuse « french connection »). Leur succès dans ce domaine leur vaut l'inimitié des Giovanni, et les deux Clans ont commencé à s'affronter par gangs interposés. Les seuls adversaires que redoutent réellement les Setites de Marseille sont les Assamites, contre qui ils tentent par tous les moyens de retourner les Clans de la Camarilla.

Les Ravnos

Ouverte aux Clans indépendants du fait de sa situation politique particulière, située dans une région traditionnellement très fréquentée par les Gitans, Marseille est sans doute la ville française accueillant le plus grand nombre de Ravnos. Si la plupart d'entre eux n'y séjournent qu'occasionnellement, une petite branche du Clan s'est sédentarisée au fil des siècles et contribue activement à entretenir le chaos actuel. Leur « reine », Tanis, dirige un vaste trafic d'œuvres d'art qui lui apporte à la fois la faveur et l'inimitié de nombreux Toreadors français, italiens et espagnols.

Le Sabbat

Marseille est la ville où le Sabbat est le mieux implanté et le plus influent. La présence de la Secte dans la cité reste toutefois très discrète, le Sabbat marseillais étant dirigé par des Lasombras préférant la manipulation et l'intrigue à la violence aveugle, à l'instar de leurs frères madrilènes. À Marseille, le principal outil du Sabbat est la famille de goules des Grimaldi, très présente dans les milieux politiques, financiers, médiatiques et criminels de la cité. En dehors des Lasombras, les Clans les plus représentés sont les Antitribus Brujahs et Nosferatus, dont les membres sont généralement infiltrés au sein de la Camarilla locale.

Secrets

Memmon, le mystérieux « roi » des Nosferatus, est en réalité un membre de la terrible Main Noire, une société secrète vieille de plusieurs millénaires. Celle-ci est plus amplement décrite dans le supplément intitulé « Dirty Secrets of the Black Hand ».

Xarca, l'ancienne Reine Lasombra de Marseille, n'a pas été détruite avec ses descendants à la fin du XVè siècle mais a échappé à l'incendie de son temple souterrain par les membres de son Clan ralliés au Sabbat. Résolue à se venger, elle s'est volontairement plongée en torpeur dans une crypte inconnue. Après avoir dormi pendant près de cinq siècles, elle est récemment sortie de son profond sommeil. Dans un état de semi-léthargie, elle dirige secrètement les actions de certains Vampires de la cité phocéenne et à l'heure actuelle, ses principaux pions sont, cruelle ironie, les Lasombras du Sabbat. Que se passera-t-il lorsque Xarca s'éveillera complètement et décidera de reprendre cette cité qui fut la sienne ? C'est à vous, Conteurs, de répondre...

Poursuivis par des membres du Sabbat, les PJ tentent de se réfugier dans les souterrains de la ville, où ils sont poursuivis par des hommes de main de Memmon. Ils finissent par tomber sur la cachette de Xarca. Essaieront-ils de s'y dissimuler ?

Le Fief de Lyon

Présentation

Ce domaine, qui s'étend jusqu'aux villes de Saint-Étienne et Grenoble, a pour cœur la cité du même nom. Lyon est actuellement la troisième ville de France, et a longtemps été l'un des principaux pôles économiques du pays. Au plan vampirique, le Fief est gouverné par un Marquis Ventrue traditionaliste qui ne cache pas son ressentiment envers son suzerain. Ancienne capitale de la Gaule romaine, cette cité a toujours manifesté une grande volonté d'indépendance vis-à-vis de Paris. Dans le Monde des Ténèbres, la rivalité qui l'oppose à la capitale trouve évidemment son origine dans les luttes d'influence qui ont agité les Clans et leurs diverses factions tout au long de leur histoire. Cet antagonisme affecte l'existence de tous les Vampires du Fief, contraints de prendre position dans un conflit dont les enjeux dépassent la plupart d'entre eux.

Thème et Atmosphère

Thème : Lyon est un Fief fermé, délibérément isolé par son Marquis de toute influence étrangère, et où la situation politique n'est pas ce qu'elle semble être à première vue. Les thèmes principaux du Fief sont le poids qu'exercent politique et histoire sur l'existence de chacun, le repli sur soi et la nécessité de voir au-delà des apparences.

Atmosphère : Lyon est peut-être le seul Fief de France où l'atmosphère diffère de façon radicale suivant que l'on est un simple mortel ou un Enfant de Caïn. En surface, la cité est active et indépendante, riche de sa propre histoire et de son actualité. Comme toutes les autres grandes villes du Monde des Ténèbres, elle possède son côté obscur où réapparaissent les vieux démons : corruption, violence urbaine, exclusion sociale, récession économique, pollution endémique… mais tout cela n'est rien en comparaison de ce que doivent affronter les Vampires de ce territoire. Celui-ci est en effet dirigé par un Marquis de plus en plus despotique, dont l'isolationnisme confine à la paranoïa pure et simple. Les Caïnites de Lyon et de ses environs évoluent dès leur Étreinte dans un monde fait de suspicion, de solitude et de faux semblants, où il faut apprendre à se méfier de tout et de tous.

Historique

Capitale de la Gaule romaine, Lugdunum fut, dès sa fondation au premier siècle avant JC, gouvernée par un Prince Ventrue nommé Magnus, un Caïnite issu de la lignée du prestigieux Camilla, l'un des maîtres secrets de l'Empire. Très vite, la prospérité économique et la localisation stratégique de la cité attirèrent la convoitise des Lasombras, déjà installés à Marseille depuis quelques années, et le Prince dut bientôt défendre sa cité contre leurs manœuvres sournoises. Comprenant qu'ils ne pourraient vaincre l'habile Magnus par la ruse, les Lasombras décidèrent d'employer la force : une nuit de l'an de grâce 65, le palais de Magnus fut détruit par le feu qui se propagea également à une grande partie de la cité. Quelques mois auparavant, un autre incendie avait embrasé Rome, et Camilla lui-même avait disparu dans d'étranges circonstances.

Après s'être débarrassés de Magnus et de ses descendants, les Lasombras s'emparèrent rapidement de Lugdunum, profitant de la confusion qui régnait alors dans les rangs de leurs ennemis Ventrues. La domination des Lasombras s'étendait désormais de Massalia à Lugdunum, créant une véritable enclave entièrement contrôlée par le Clan des Ténèbres. Lorsque Constantin imposa la foi chrétienne à l'Empire, les Lasombras comprirent qu'il leur faudrait désormais compter avec la « nouvelle religion » et commencèrent à étendre leur influence au sein de son église. Dès le IIIè siècle, ils contrôlaient totalement l'archevêché de la cité, siège du Primat des Gaules.

D'abord occupée par les Burgondes, puis par les Francs, la cité fut ensuite rattachée au royaume indépendant de Lotharingie, puis à celui de Bourgogne-Provence, avant d'être finalement intégrée au Saint Empire. Toutes ces fluctuations du pouvoir temporel ne compromettaient pas l'emprise des Lasombras maintenant solidement implantés au sein de l'Église locale et passés maîtres dans l'art de manipuler les dirigeants mortels. L'inévitable rattachement de Lyon aux terres franques, obligea toutefois le Clan Lasombra à faire face aux ambitions des Ventrues de Bourgogne, bien décidés à prendre le contrôle d'une des plus riches villes du pays. Au XIIè siècle, une violente querelle de souveraineté opposa le Comte de Forez, soi-disant « Comte de Lyon », à l'Archevêque, seul maître légitime de la cité. Ce conflit, qui se prolongea pendant plusieurs générations, cachait en réalité un affrontement entre les Lasombras, qui manipulaient l'Archevêque, et les Ventrues bourguignons, qui contrôlaient la maison du Comte de Forez. Officiellement, la lutte tourna à l'avantage de l'Église, mais la situation attira l'attention du Roi de France, qui multiplia alors ses ingérences dans les affaires de la cité.

Comprenant qu'ils ne pouvaient lutter seuls contre les maîtres occultes de Lyon, les Ventrues de Bourgogne pactisèrent avec le puissant Alexandre, Prince de Paris et maître de la royauté française. Ce dernier vit là l'occasion de porter un coup décisif à l'influence des Lasombras au sein de l'É-

glise de France. Au début du XIVème siècle, Philippe le Bel soumit définitivement la capitale de la gaule à son autorité, les Lasombras n'eurent dès lors pas d'autre choix que d'abandonner la cité à leurs ennemis. Le nouveau Prince, Charles le Sage, était un Ancilla réputé pour sa clairvoyance. Il fut l'artisan qui se dissimulait derrière la création de la Commune Bourgeoise de Lyon et fit de sa ville l'un des plus grands centres marchands du royaume.

Précurseur des idées de la Camarilla, il décida d'ouvrir son Fief à d'autres Clans ; désireux de s'écarter progressivement de l'influence d'Alexandre, il se rapprocha des Toreadors Italiens et des Brujahs Idéalistes du sud de la France. Lyon devint sous leur impulsion l'un des principaux foyers de la Renaissance et de l'Humanisme en France. Brujahs et Toreadors ne furent pas les seuls à bénéficier de la nouvelle donne, et dans le sillage des nombreux banquiers italiens qui vinrent s'installer à Lyon se devinait déjà l'ombre du jeune Clan Giovanni, qui trouvait là une occasion unique d'étendre son influence.

À Paris pendant ce temps, les Ventrues d'Alexandre perdaient progressivement leur mainmise sur les affaires du royaume au profit des Toreadors. L'avènement de Beatrix et des siens provoqua bientôt une véritable guerre civile qui s'étendit à toute la France, sous l'apparence d'un conflit meurtrier entre Catholiques et Huguenots. À Lyon, ce conflit divisa Ventrues, Brujahs, Toreadors et Tremeres, et en 1572, désireux de ramener la paix dans son Fief, Charles (comme beaucoup d'autres chefs Ventrues) se rendit à Paris pour y négocier avec le nouveau Prince. Il échappa de justesse au Massacre de la Saint-Barthélemy qui servit de prétexte à l'élimination de nombreux Ventrues hostiles à l'Hégémonie Toreador. De retour dans son Fief, Charles le Sage dut faire face au coup d'état d'un « gouvernement ligueur » contrôlé par les Toreadors, et n'eut pas d'autres recours que de reconnaître la souveraineté de Beatrix.

Au cours des deux siècles qui suivirent, Charles tenta de diminuer par tous les moyens l'influence des Parisiens sur son Fief, consolidant son alliance avec des Toreadors italiens rivaux des Français. Lors de la Révolution Française, Charles le Sage décida de profiter de la chute des Toreadors de Paris pour affranchir son Fief et retrouver son titre de Prince. Conscient que les Brujahs risquaient de s'emparer du pouvoir à Paris si personne ne s'opposait à eux, il prit le contrôle des principaux chefs locaux de la révolte fédéraliste, opposée à la mainmise de la Convention parisienne sur les affaires de la République naissante.

L'objectif de Charles était de rallier les autres Marquis et de faire tourner la Révolution à l'avantage du Clan Ventrue. Malheureusement pour lui, ses pairs ne lui accordèrent qu'un soutien prudent, et il dut affronter seul la riposte du Clan Brujah au pouvoir. Lyon, principal foyer de l'agitation fédéraliste, fut le théâtre d'une terrible répression, véritable prélude à la Terreur qui secoua plus tard la France. La moitié de la ville fut rasée, et les principaux serviteurs mortels du Marquis exécutés. Trahi par ses propres descendants, Charles lui-même fut livré aux Brujahs et détruit.

Ces derniers ne tardèrent pas à perdre le contrôle des affaires du pays. Sous la conduite d'un nommé De Vandreuil, descendant de Charles, les derniers Ventrues Lyonnais décidèrent de reprendre le contrôle de leur ville. L'étrange confusion qui régnait alors chez les Vampires pendant le Premier Empire leur permit d'obtenir assez facilement leurs entrées dans les milieux proches de l'empereur. Quant aux capitaux nécessaires à la reconstruction, De Vandreuil en trouva une partie appréciable chez les Giovanni, ceux-ci souhaitant ramener une certaine stabilité et prospérité dans la cité, sans pour cela occuper le devant de la scène politique. En quelques années, Lyon retrouva ainsi une place de premier plan dans l'économie du pays

Fort de son influence et de sa puissance financière, il entendait obliger Villon à le reconnaître comme son égal. C'était sans compter sur la redoutable Madame Guil qui avait fourni de précieux renseignements au Prince de Paris sur les agissements des Marquis Ventrues pendant la Terreur. Grâce à ces informations, Villon exerça un chantage sur les Marquis pour les obliger à reconnaître sa souveraineté. De Vandreuil était l'un des plus compromis, ayant contribué à la destruction de son parent, et c'est la rage au cœur qu'il se soumit au « seul et unique Prince de France ». Depuis lors, De Vandreuil a plusieurs fois tenté d'échapper à la mainmise des Parisiens, sans succès. Il a ainsi contribué à la création et au développement du « mouvement praxiste », qui prône la fin de l'Hégémonie et la restitution du titre et des prérogatives de Prince aux Marquis.

Politique

À première vue, le Fief semble être gouverné d'une main de fer par un Marquis à l'autorité incontestée. Farouchement hostile à l'Hégémonie, De Vandreuil ne cache pas son mépris pour « le Parisien et sa clique » et déploie d'immenses efforts pour octroyer un maximum d'indépendance à son Fief, que ce soit au plan politique comme au plan économique. En réalité, et en dépit de ses prétentions, le Marquis de Lyon exerce de moins en moins d'influence sur les affaires de son propre domaine, et ce au profit de ses anciens alliés Giovanni qui contrôlent désormais l'essentiel des ressources politiques et financières du Fief.

Les Clans

Les Brujahs

Après avoir fomenté les grandes révoltes ouvrières du siècle dernier, les Brujahs de Lyon ont subi la cinglante riposte du Marquis et de ses alliés. Affaiblis et désorganisés, privés de leurs chefs historiques, ils se sont repliés sur Saint-Étienne et les banlieues de Lyon, où ils se

terrent dans l'attente d'un nouveau « Grand Soir », essayant par tous les moyens de se soustraire à la surveillance des Nosferatus du Prévôt.

Les Malkavians

Persécutés par De Vandreuil et ses partisans, les Malkavians ont fini dans leur grande majorité par quitter Lyon et sa région. Ceux qui sont restés ont rejoint les Brujahs dans la clandestinité, ou ont été « retournés » et servent aujourd'hui d'informateurs pour les Nosferatus.

Les Nosferatus

Silence

Nommé Prévôt du Fief à la fin du siècle dernier, cet Ancien dirige un réseau de renseignements souterrain au service du Marquis. Il est l'un des principaux artisans de la prétendue toute-puissance de De Vandreuil sur ses sujets, et s'est montré particulièrement efficace dans la lutte contre les Brujahs et les autres Anarques. En échange, le Marquis lui a accordé un droit de Domaine sur l'ensemble des égouts du Fief, ainsi que plusieurs droits d'Étreinte, pour lui et ses descendants. Figure inquiétante, invisible mais omniprésente, Silence contribue de par sa seule existence, à entretenir l'atmosphère oppressante du Fief.

Les Toreadors

La plupart d'entre eux appartiennent à de prestigieuses lignées italiennes, ils affichent un mépris souverain envers leurs cousins parisiens. Au sein de la Camarilla locale, les aînés du Clan constituent l'un des principaux soutiens du Marquis, ils ne cachent d'ailleurs pas leur sympathie pour ses théories praxistes.

Madeleine d'Aunay

Plus âgée que les autres Légats, cette Ancienne issue de la lignée de Villon fut, avec la sinistre Madame Guil, l'un des principaux protagonistes de la « restauration » du pouvoir Toreador en 1805. Elle était de son vivant l'une des meilleures espionnes au service de sa Majesté Louis XIV. Sa compétence et sa loyauté absolue font d'elle la candidate idéale à la surveillance d'un Marquis aussi récalcitrant que De Vandreuil. Ses rapports avec les Toreadors locaux sont extrêmement tendus et elle ne fréquente que rarement l'Elysium local, préférant consacrer l'essentiel de son temps à sa mission « diplomatique » auprès du Marquis et des siens.

Côme

Cet Ancien venu de Florence est le Gardien de l'Elysium et le représentant de son Clan au Primogène. Son influence explique en grande partie les relations privilégiées que continuent à entretenir les Toreadors Lyonnais et la branche florentine du Clan. Contrairement à la plupart des Gardiens de l'Elysium, Côme n'est pas un Poseur, mais un véritable Artiste. Peintre, sculpteur et poète, il aurait étudié sous la conduite des plus grands maîtres italiens de la Renaissance. Côme réserve désormais ses créations à « l'élite » de son Clan, on murmure ainsi qu'il aurait osé refuser d'ouvrir sa galerie privée au Prince de Paris en personne… L'Atrium de Lyon est une galerie d'art nocturne appartenant à un certain Antonelli, fidèle serviteur de Côme.

Les Tremeres

Depuis leur installation, sous le règne de Charles le Sage, les Tremeres ont tranquillement prospéré à Lyon. Ils ont soutenu les deux Marquis successifs avec la même constance et la même prudence et se sont soigneusement tenus à l'écart de la querelle opposant De Vandreuil aux Toreadors de la Capitale. Récemment, les Tremeres ont découvert l'étendue de la mainmise des Giovanni sur le Fief. Conscients que le Marquis n'y exerce plus qu'un pouvoir symbolique, les Tremeres ont décidé de passer à l'offensive contre les Giovanni, ce qui les place dans la position inhabituelle de défenseurs de la Camarilla.

Morens

Régent de la Congrégation de Lyon depuis la Restauration, Morens fait montre d'une intégrité peu commune chez les membres de son Clan, et plus encore chez les Régents de la Congrégation. S'il ne peut décemment pas être perçu comme un humaniste bienveillant, il a tout de même la réputation d'être un Caïnite de parole, très éloigné de l'image stéréotypée que véhiculent ses congénères, souvent perçus par les autres membres de la Camarilla comme des comploteurs dénués de scrupules. Si elle sert évidemment ses propres ambitions ainsi que les intérêts de son Clan, la guerre secrète qu'il a décidé de livrer aux Giovanni est également motivée par sa volonté de préserver l'autorité de la Camarilla sur le Fief.

Les Ventrues

Le Marquis

Étreint par Charles le Sage au début du XVIIè siècle, De Vandreuil règne sur le Fief depuis le Premier Empire. Issu de l'une des « grandes familles » de Ventrues français, le Marquis est un aristocrate autoritaire et arrogant qui a su s'adapter à l'évolution sociale et économique du pays. Sous ses dehors de grand seigneur se cache un esprit froid et calculateur, prêt à toutes les compromissions pour étancher sa soif de pouvoir, cet appétit de puissance l'a même poussé à éliminer son propre parent et à pactiser avec les Giovanni. Ces informations ne sont connues que de quelques Vampires, dont Villon lui-même, et ces « petits secrets » sont à l'origine des grandes décisions de politique intérieure prises par le Marquis. Il s'est ainsi servi de la mort de Charles le Sage comme prétexte pour persécuter les Brujahs, qui constituaient des boucs émissaires idéaux, et a commencé à « nettoyer » les rangs des Malkavians dès lors qu'ils sont devenus trop curieux au sujet des Giovanni et de leur degré d'influence sur les affaires du Fief…

Soumis au Prince de Paris à son corps défendant, De Vandreuil fait tout ce qui est en son pouvoir pour diminuer l'emprise de la capitale sur son Fief. De tous les Marquis, il est indéniablement celui qui se comporte le plus en véritable Prince, défiant constamment le pouvoir du Prince et de son Légat. Chef de file du mouvement praxiste, De Vandreuil ne perd aucune occasion de contrarier les intérêts de Villon et de ses alliés.

Catherine de Vandreuil

Descendante directe du Marquis, Catherine est également issue de la famille mortelle de De Vandreuil. Elle fut longtemps la goule attentionnée de son parent et ancêtre, avant que celui-ci ne décide enfin de l'Étreindre voici quelques années. Spécialement chargée de gérer les « relations publiques » du Marquis, elle est son principal intermédiaire avec les mortels influents de Lyon et de sa région. Portrait type de « l'executive woman » séduisante et efficace, Catherine sert avec un dévouement total son seigneur et maître.

Les Giovanni

Présents à Lyon dès l'époque de la Renaissance, les Giovanni n'ont cessé d'accroître leur influence dans les milieux politiques et financiers de la cité, s'accommodant des vicissitudes historiques si préjudiciables aux membres de la Camarilla locale. Leur pouvoir s'est considérablement renforcé depuis le Premier Empire, De Vandreuil ayant fait appel à leur aide pour reconstruire le Fief et consolider sa propre position. Au fil du temps, le « soutien » des Giovanni à la politique du Marquis est devenu de plus en plus important, de sorte que De Vandreuil n'est plus aujourd'hui en mesure de s'opposer à leurs ambitions et continue à servir de paravent à leurs activités.

Adriana

Ancilla à la beauté glaciale et à l'esprit acéré, Adriana est la représentante de son Clan auprès du Marquis. La plupart des autres Vampires du Fief connaissent son exis-

tence, mais sont loin de soupçonner le poids réel qu'exercent les siens sur De Vandreuil. Son objectif est de permettre à son Clan, déjà en possession de Nice et très implanté à Marseille, de prendre le contrôle total de Lyon.

Secrets

Ancienne capitale de la Gaule romaine, Lyon est la principale base de l'Inconnu en France. Des souterrains s'étendent sous toute la cité et abritent depuis plusieurs siècles un certain nombre d'Autarques Nosferatus, Malkavians et Ventrues. Leur chef n'est autre que Magnus, premier Prince de la cité, qui n'a pas été détruit comme on le croit dans le grand incendie de l'an 65. Averti à l'avance des projets des Lasombras, Magnus eut la présence d'esprit de simuler sa propre destruction, avant de passer dans une clandestinité totale, comme beaucoup de membres de l'Inconnu en ce temps-là. Depuis près de deux mille ans, il observe en secret l'évolution des affaires de sa cité, manipulant les différentes factions en présence afin de maintenir le statu quo nécessaire aux activités de sa Secte, dont il est le principal représentant en France.

Le Nosferatu Silence, Prévôt du Marquis De Vandreuil, est en réalité affilié à l'Inconnu qu'il sert fidèlement. Après avoir encouragé les persécutions contre les Brujahs, « facteurs de désordre et d'instabilité », l'Inconnu se prépare à attiser la guerre occulte que se livrent les Giovanni et les Tremeres. Ces deux Clans sont tout particulièrement détestés par la Secte, leurs pouvoirs représentent en effet un danger potentiel pour le secret absolu que maintient l'Inconnu autour de sa présence et de ses agissements.

Imaginons que le Nosferatu Silence, miné par la solitude, ait décidé d'étreindre un jeune vampire pour en faire son confident. Supposons maintenant qu'il lui ait révélé dans la folie d'une nuit d'ivresse quelques secrets trop lourds à porter. Figurons-nous enfin qu'il se rende compte de son erreur, et qu'il décide de supprimer l'infortuné Vampire. Que risquerait-il de se passer ? Notre Enfant Terrible pourrait venir chercher refuge auprès des PJ et leur confier ce qu'il sait. À vous de conter la suite...

Le Fief de l'Est

Présentation

Le Fief de l'Est correspond aux régions d'Alsace et de Lorraine, et a pour principales cités les villes de Strasbourg, Metz et Nancy. La vie politique s'organise à Strasbourg, siège du Parlement Européen et centre d'activité des Ventrues rénovateurs. Longtemps écartelé entre la France et l'Allemagne, ce domaine abrite des Caïnites originaires de ces deux pays et se trouve fréquemment impliqué dans des luttes opposant les Ventrues allemands aux Toreadors parisiens. Face à cette situation difficile, la Marquise Anna Schelling a choisi d'œuvrer pour un rapprochement entre les différentes lignées Ventrues de France, d'Allemagne et du Bénélux. Son grand projet d'union européenne de la Camarilla suscite beaucoup d'enthousiasme dans les rangs des Ancillae et des Nouveau-nés de son Clan, mais se heurte toujours à la réticence voire à l'hostilité des Anciens, farouchement protectionnistes.

Thème et Atmosphère

Thème : peuplé de Vampires français et germaniques, l'Est reste un Fief à l'unité récente et encore précaire. À l'ambition et au dynamisme de ses dirigeants Ventrues s'opposent le conservatisme des Anciens et les souvenirs de plusieurs décennies d'affrontements entre les Vampires des deux pays. Les thèmes majeurs du Fief sont ceux du conflit entre la tradition et la rénovation, du poids de l'Histoire passée et à venir, et de la difficulté de s'allier avec les ennemis d'hier.
Atmosphère : ville de contrastes, Strasbourg mêle les témoignages d'un riche passé historique (cathédrale gothique, vestiges médiévaux, etc.) et les symboles d'une ère nouvelle (tramway ultramoderne, siège du Parlement Européen, etc.). Dans d'autres parties du Fief, le paysage porte encore les traces d'un âge industriel désormais révolu : usines désaffectées, aciéries abandonnées, cités ouvrières oubliées… Dans le Monde des Ténèbres, ce Fief ressemble un peu à un gigantesque trompe-l'œil, dont la façade riche et attirante recouvrirait une réalité sombre et désespérante, et où les prétendues victoires du progrès ne serviraient en fait qu'à masquer les défaites passées.

Historique

À l'époque de Charlemagne, l'actuel Fief de l'Est était déjà l'un des hauts lieux de l'aristocratie germanique Ventrue. Cœur du royaume franc d'Austrasie, puis de l'Empire Carolingien, la Lorraine rejoignit ensuite le royaume indépendant de Lotharingie, avant d'être rattachée, au même titre que l'Alsace, au Saint Empire Germanique, et de devenir l'un des plus puissants duchés de l'ère médiévale. Pendant près de sept siècles, les Ventrues germaniques régnèrent en maîtres sur la région, ils durent toutefois freiner à maintes reprises les ambitions conquérantes de leurs cousins de France et de Bourgogne.

Vers l'an 1430, se produisit un étrange événement qui vint rompre cette succession presque monotone de guerres occultes et de luttes intestines. Plusieurs membres d'une mystérieuse lignée de Vampires, les Kyasids, vinrent s'installer à Strasbourg, pour des raisons inconnues et au grand étonnement du Prince Ventrue de la cité, Nerovens. Sous la conduite de leur fondateur Marconius, les Kyasids, qui possédaient de terribles pouvoirs magiques et nécromantiques, éliminèrent Nerovens et ses rejetons, ils s'emparèrent de la cité et provoquèrent un vent de panique chez les Ventrues des contrées voisines. Pour les Vampires, Strasbourg devint alors une cité interdite. Parmi ceux qui se risquèrent à s'aventurer sur le territoire des Kyasids, les rares qui revinrent sombrèrent dans la démence, colportant de terrifiants récits sur Marconius et les siens, que l'on disait voués aux Seigneurs du Monde Inférieur.

La Grande Peur dura près d'un siècle, jusqu'à ce que l'on s'aperçoive que les Kyasids avaient quitté Strasbourg aussi rapidement et mystérieusement qu'ils y étaient arrivés. Après une période d'incertitude, les Ventrues décidèrent de récupérer la cité et un nouveau Prince monta sur le trône. On ne revit plus jamais un Kyasid à Strasbourg.

Au XVIè siècle, sous la conduite de Clotaire, les Ventrues Lorrains se tinrent à l'écart des intrigues meurtrières qui opposaient en ce temps-là les différentes lignées Ventrues du Saint Empire. Ils se rallièrent aux Ventrues de France qui leur avaient promis une partie de leur pouvoir sur le royaume, en échange de leur assistance contre leurs ennemis Toreadors. Comme chacun le sait, le conflit tourna à l'avantage des Toreadors qui durent toutefois pactiser avec leurs anciens adversaires. À l'époque des Guerres de Religion, les Ventrues de Lorraine jouèrent un rôle de premier plan dans la politique française, grâce à l'influence de la famille De Guise. Au point que cela inquiéta les Toreador de Paris qui décidèrent de se débarrasser de Clotaire et de ses descendants.

Après avoir fait organiser l'assassinat du Duc de Guise, les Toreador de Paris firent vraisemblablement éliminer Clotaire et ses principaux alliés, qui disparurent dans la tourmente des premières années du règne de Henry IV. Le Prince donna alors la Lorraine aux derniers descendants de Clotaire, en les obligeant à accueillir sur leurs terres de nombreux Toreadors qui furent à l'origine de l'épanouissement culturel et artistique que connut la Lorraine au début du XVIIème siècle. Ayant conforté sa position, Beatrix voulut arracher l'Alsace des mains des Ventrues allemands, ce fut chose faite en 1681 à l'issue de la Guerre de Trente Ans, premier épisode d'un long conflit entre les Toreadors français et les Ventrues allemands menés par Gustav, Prince de Berlin.

Dans les années qui suivirent, les Ventrues d'Alsace et de Lorraine durent peu à peu se soumettre à l'Hégémonie Princière. Les héritiers de Clotaire et leurs alliés germaniques résistèrent avec acharnement, et la Lorraine fut régulièrement ravagée par la guerre jusqu'en 1735, date à laquelle ses seigneurs Ventrues acceptèrent enfin de prêter allégeance au Prince.

La Lorraine connut alors une période de prospérité économique et de développement industriel, qui ne fut interrompue que par la guerre de 1870. Gustav, qui n'avait pas oublié l'humiliation de la défaite face aux troupes napoléoniennes, provoqua l'invasion de la France par les troupes prussiennes et en 1871, l'Alsace et la Lorraine passèrent sous contrôle allemand. Les Vampires loyaux à Villon furent évincés au profit des alliés de Gustav, et la région devint alors un simple « protectorat » placé sous l'autorité du Prince de Berlin. Il fallut attendre l'Armistice de 1918 pour que l'Alsace et la Lorraine redeviennent françaises, les Ventrues allemands qui l'occupaient eurent alors à choisir entre l'exil et la soumission au Prince Villon. La plupart d'entre eux retournèrent dans leur pays d'origine.

Ils revinrent en conquérants lorsque l'armée allemande annexa à nouveau l'Alsace-Lorraine en 1940. Le Fief connut alors une des périodes les plus sombres de son histoire, les haines et les rancœurs entre Vampires français et allemands atteignirent leur paroxysme, et de nombreux Caïnites disparurent dans des circonstances mystérieuses. Lorsque la région fut enfin libérée en 1944, les Vampires étaient plus divisés que jamais. Une poignée d'entre eux désirait mettre un terme définitif à un conflit qui n'avait selon eux que trop duré. Ils se rangèrent aux côtés d'une Ventrue ambitieuse et rénovatrice nommée Anna Schelling, qui prônait la réconciliation entre les Vampires des deux pays et la mise en place d'une véritable union politique de la Camarilla européenne.

Souhaitant résoudre au plus vite la « crise de Strasbourg » et instaurer le dialogue avec les Ventrues allemands, Villon favorisa les plans de Schelling et la nomma bientôt Marquise du Fief de l'Est. Les idées de Schelling semblèrent triompher lorsque Strasbourg devint, en 1949, siège du Conseil Européen. Il fallut cependant près d'un demi-siècle avant qu'elles ne commencent à se concrétiser.

Politique

En surface, l'Est est un territoire tranquille et prospère. L'ambition et l'ouverture d'esprit de la Marquise Anna Schelling font d'elle l'une des figures emblématiques de la nouvelle génération de Ventrues européens. L'apparente stabilité du Fief cache en réalité autant de conflits secrets que de vieilles blessures, et le prix de l'union est parfois lourd à payer. Les principales victimes de cet état de fait sont les Brujahs, qui jouent souvent le rôle de bouc émissaire et servent de prétexte aux Ventrues pour renforcer l'alliance de la Camarilla locale autour de Schelling. Partisans déclarés de la politique de la Marquise, les Tremeres prennent depuis plusieurs années une importance grandissante dans la vie politique du Fief, ce qui n'est pas sans inquiéter certains Ventrues.

Les Clans

Les Brujahs

Arrivés à l'époque de la Révolution, les Brujahs ont ici subi de lourdes pertes durant les trois occupations allemandes, et ceux qui ont survécu aux persécutions Ventrues ont rejoint le mouvement Anarque. Après avoir été chassés des grandes cités du Fief, la plupart d'entre eux se sont repliés à Thionville, près de Metz. Par la force des choses, cet ancien « haut lieu » de l'industrie sidérurgique lorraine est donc devenu une sorte de « cité libre » où l'autorité d'Anna Schelling n'est plus reconnue.

Frantz V

Chef de file des Anarques de l'Est et « baron » de Thionville, Frantz V a été étreint à Berlin, dans les années 30. Après avoir lutté contre les nazis aux côtés des Spartakistes, Frantz V fut contraint de s'exiler en France, où il joua un rôle actif au sein de la résistance. Sous sa conduite, les Anarques se sont structurés en un mouvement cohérent et organisé, ce qui n'est pas sans inquiéter les Ventrues de Strasbourg. À la fois stratège, idéologue et homme de terrain, Frantz V est un révolutionnaire complet et fait partie des meneurs Anarques les plus connus de France.

Les Gangrels

Le Fief de l'Est abrite un certain nombre de Gangrels ayant fui la Forêt Noire afin d'échapper aux incursions de plus en plus fréquentes des Garous. La plupart d'entre eux ne prennent aucune part active à la vie politique du domaine, et ceux qui s'impliquent s'engagent généralement aux côtés des Anarques, pour qui ils constituent des recrues de choix.

Les Malkavians

Rosenkrantz

Représentant de son Clan au Primogène, cet Ancien semble avoir été un médecin alchimiste au cours de sa vie mortelle à la fin du XIVème siècle. Aussi érudit qu'énigmatique, Rosenkrantz est une figure mystérieuse, qui semble poursuivre un dessein connu de lui seul. Il n'apparaît que

rarement dans les occasions officielles et ne participe pas à la vie politique du Fief. On le dit détenteur d'étranges pouvoirs, nés de la combinaison de son savoir alchimique et de ses disciplines vampiriques.

Les Nosferatus

Présents dans toutes les cités du territoire, les Nosferatus exercent leur rôle traditionnel d'espions et d'informateurs. Certains d'entre eux, ulcérés par les compromissions de leurs aînés, ont rejoint les rangs des Anarques de Thionville qui disposent grâce à eux d'un réseau de renseignements efficace.

Les Toreadors

Adrien

Légat du Prince de Paris, cet Ancilla représente sans doute ce qu'il existe de pire chez les Poseurs de ce Clan. Il est arrogant, égocentrique, superficiel, et use et abuse de ses prérogatives de Légat pour étendre son influence dans l'Elysium local. Cela lui a attiré l'hostilité de sa Gardienne en titre, Justine Weiss.

Justine Weiss

Née à Strasbourg en 1845, d'un père allemand et d'une mère française, la danseuse Justine Weiss entra à l'Opéra de Paris dès son plus jeune âge, elle fut étreinte par un Toreador parisien un soir de 1863. Lorsque Strasbourg redevint française après la défaite allemande de 1918, elle décida de quitter Paris pour regagner sa cité natale, où elle fut à l'origine de la fondation de l'Opéra du Rhin. Gardienne de l'Elysium depuis les années 20, elle a activement contribué à la politique de « réconciliation » prônée par la Marquise. L'Atrium du Fief est un night-club, le « Danse Macabre ».

Les Tremeres

La Congrégation de Strasbourg est l'une des plus anciennes et des plus influentes de France. Son Régent est l'un des principaux partisans de la politique de la Marquise en dehors du Clan Ventrue, l'un des objectifs actuels des Tremeres étant de prendre progressivement le contrôle de la « machine européenne » lancée par les Ventrues libéraux.

Wiener

Régent de la Congrégation de Strasbourg depuis les années 1840, cet Ancien nommé Wiener occupe une place privilégiée au sein de la branche européenne de son Clan, servant souvent de médiateur entre les Congrégations fran-

çaises et allemandes. Charismatique et fin stratège, il ne dissimule pas son ambition de succéder un jour à l'actuel Seigneur de France, que l'on dit atteint de folie et dont la destitution ne saurait tarder.

Les Ventrues

Les Ventrues sont divisés en deux factions antagonistes : d'un côté, les libéraux, Ancillae et Nouveau-nés partisans de la politique de la Marquise Anna Schelling ; de l'autre, la « vieille garde » des Anciens de souche germanique, conservateurs et farouchement opposés à tout compromis avec les Toreadors et les Ventrues parisiens.

La Marquise

Étreinte à la fin du siècle dernier par un baron de la finance Ventrue, Anna Schelling n'est encore qu'une jeune Ancilla et règne déjà sur l'un des principaux Fiefs de France. Ambitieuse et volontaire, elle est l'un des principaux chefs de file de la tendance « eurocrate » de son Clan. En tant que Marquise, elle tente de se donner l'image d'une visionnaire tournée vers l'avenir et désireuse de réformer les institutions de la Camarilla afin d'en renforcer l'unité et la solidité. En réalité, il s'agit d'une femme d'affaires avisée et pragmatique, qui sert avant tout ses propres intérêts. L'un des objectifs à long terme de sa politique européenne est évidemment de soustraire progressivement son domaine à l'Hégémonie parisienne, pour le replacer au sein d'une confédération européenne Ventrue. En attendant, la Marquise s'efforce d'entretenir de bons rapports avec le Prince, à qui elle doit sa position officielle. Cette attitude ne fait que renforcer l'hostilité des Anciens à son égard.

Friedrich von Köln

Cet Ancien d'origine prussienne a été étreint au XVIIème siècle par le Prince de Berlin Gustav, il est le chef de file et la personnalité la plus représentative de ce que les jeunes Ventrues libéraux de Strasbourg surnomment « la vieille garde ». Conservateur et réactionnaire, il est le principal opposant à la politique de la Marquise. Sa position de représentant au Primogène et sa lignée prestigieuse confèrent un poids certain à ses critiques, et font de lui le premier candidat à la succession de Schelling dans le cas où l'autorité de cette dernière viendrait à être contestée. Patient et plein de morgue, von Köln attend son heure, certain que les « nouvelles idées » dont se sont entichés les jeunes Ventrues seront bientôt balayées par la « réalité des nationalismes européens ».

Le Sabbat

Depuis peu, les intérêts financiers des Ventrues partisans de Schelling ont été attaqués (OPA sauvages, tentatives

de déstabilisation, campagnes médiatiques, etc.) par un mystérieux consortium allemand, le Groupe Schwarzwald. Pour l'instant, les Ventrues Strasbourgeois ont su endiguer les assauts de cette société, qu'ils pensent être contrôlée par des membres de leur propre Clan, hostiles aux réformes européennes et proches de l'extrême droite allemande. Le Groupe Schwarzwald est en réalité l'émanation financière du Sabbat de la Forêt Noire dont les fondateurs et dirigeants, principalement issus du Clan Lasombra et de l'Antitribu Ventrue, ont pour objectif de prendre le contrôle des ressources de la « nouvelle Europe Ventrue ». Par le passé, ils ont déjà organisé plusieurs opérations destinées à saper le pouvoir de la Camarilla en France et en Allemagne, contribuant secrètement au déclenchement des derniers conflits qui ont ravagé les deux pays.

Secrets

Les érudits Caïnites se posent généralement deux questions au sujet des mystérieux Kyasids qui régnèrent sur Strasbourg à la fin du Moyen Âge. Dans quelles circonstances ont-ils disparu ? Et pourquoi étaient-ils venus s'installer à Strasbourg ? Les réponses qui suivent ne sont connues que du Malkavian Rosenkrantz, qui a seul réussi à percer le secret des Kyasids… La véritable raison de la venue de Marconius et de ses descendants est liée à leur origine mi-vampirique, mi-féerique (pour en savoir plus à ce sujet, consultez The Sabbat Storytellers Handbook).

Frappés d'ostracisme par les autres Clans en raison de leurs pouvoirs étranges, les Kyasids se mirent en quête d'un endroit où ils pourraient poursuivre leurs expériences magiques en toute tranquillité. Ils recherchaient ce que les Fées appellent un Domaine ou une Regio, c'est à dire une portion de l'Autre Monde, une sorte de micro-univers totalement isolé du monde réel. Une Regio leur fournirait l'importante quantité d'énergie nécessaire à leurs travaux, ainsi qu'un refuge impénétrable. Seules les Fées peuvent accéder, ou accorder l'accès, à une Regio, grâce à leur sang féerique et à leurs pouvoirs, les Kyasids peuvent eux aussi franchir ces portes à leur gré. En ce temps-là, les Changelins refluaient déjà dans le monde des rêves sous l'influence de la Banalité et de la religion chrétienne, abandonnant derrière eux de nombreuses Regios, c'était un tel endroit que recherchait Marconius. Après une longue errance dans la Forêt Noire, il apprit qu'un Domaine abandonné se trouvait dans la cité de Strasbourg. Après avoir évincé les autres Vampires de la cité, les Kyasids commencèrent à rechercher la Porte.

Celle-ci se trouvait dans une crypte secrète de la Cathédrale, les Fées qui avaient autrefois habité la Regio en avaient sans doute été chassées par le pouvoir de la foi lors de la construction de l'édifice religieux. Lorsqu'ils eurent trouvé le portail, les Kyasids investirent la Regio et se mirent à la transformer à leur convenance, la forgeant à l'image de la ville extérieure. Ils enlevèrent ensuite des mortels pour peupler leur Domaine et au fil des années, une véritable cité parallèle se construisit à l'intérieur de cet univers. Les mortels qui avaient été enlevés se multiplièrent et ce sont aujourd'hui leurs descendants qui habitent aujourd'hui la Regio et servent de bétail aux Kyasids, qui règnent en véritables rois-sorciers sur leur Domaine.

La cité des Kyasids semble tout droit sortie d'un tableau de Jérôme Bosch. Son niveau technologique est resté médiéval, son architecture est un étrange mélange de gothique et de styles inconnus, ses habitants mortels ont fini par dégénérer à cause de la consanguinité et de l'influence de la magie du lieu. Il faut se souvenir que cette porte est absolument infranchissable (dans un sens comme dans l'autre) par de simples mortels comme par la plupart des Vampires. Seuls les Kyasids et les Malkavians possédant le rarissime pouvoir permettant d'entrer dans le monde des fées (ce qui est le cas de Rosenkrantz) connaissent le rituel permettant de voyager entre les deux mondes. Il est cependant possible que certains rituels de Thaumaturgie particulièrement puissants soient capables de forcer ce passage. Ce dernier peut par contre être traversé par des Changelins, des Mages ou des Garous (via l'Umbra), ce qui n'est jamais arrivé pour l'instant… Grâce à son savoir ésotérique et à ses immenses pouvoirs, Rosenkrantz a découvert la Porte et le Domaine des Kyasids il y a environ un siècle. Il n'y a effectué que quelques incursions, parvenant à chaque fois à échapper à la vigilance de Marconius et des siens. Les Tremeres ont remarqué l'étrange intérêt que portait ce Malkavian à la Cathédrale et ont commencé à effectuer des recherches à ce sujet. Qui peut prévoir ce qu'il adviendrait s'ils venaient à percer l'extraordinaire secret des Kyasids ?

Nouveaux venus à Strasbourg, les PJ sont engagés par les Tremeres (ou les Malkavians) pour approcher Rosenkrantz, gagner sa confiance (si tant est qu'une telle chose soit possible) et essayer de découvrir son secret. Le Malkavian n'est pas dupe de l'attitude de ses nouveaux « amis », mais compte se servir d'eux pour conduire leurs commanditaires vers une fausse piste mortelle…

LES GAROUS DE FRANCE

La tradition garou est généralement pauvre en documents écrits, et la France ne déroge pas à cette règle. C'est la raison pour laquelle il est difficile d'en présenter un panorama historique à la fois complet et objectif. Nous nous bornerons dans les paragraphes qui suivent à évoquer les grandes lignes de cette histoire garou française, des annales pleines de bruit et de fureur dont nous avons perdu le sens.

Histoire

L'Impergium

Partout où ils étaient présents, les Garous maintinrent l'Impergium avec une férocité et une vigueur rarement démenties. En France, nous pouvons faire remonter leur présence à l'an 6000 avant J.C., mais ils étaient probablement établis sur notre territoire bien avant cette date. Là où il y avait des hommes, disent les sages, il y avait des Garous et il en a toujours été ainsi.

Jusqu'à une certaine date, qu'il est difficile de définir avec précision, les Garous réussirent à contrôler les flux de population humaine, du moins est-ce ainsi qu'ils aimaient à se représenter la situation. En vérité, les conditions de vie étaient telles à cette époque qu'il est probable que l'humanité n'aurait jamais pu connaître une ascension fulgurante, même sans les Garous. En ces temps reculés, si l'homme n'était pas maître de la terre, cela ne signifiait pas pour autant qu'il restait inactif. Les combats entre Tribus et humains faisaient déjà rage, à tel point qu'aux temps des premiers celtes (Âge du Bronze), les progrès technologiques aidant, l'Impergium n'était déjà plus qu'un souvenir.

Les Crocs d'Argent étaient déjà la principale tribu française. Ils devaient composer avec les premiers Fianna, déjà installés en Bretagne, les Rongeurs d'Os, peu nombreux mais regroupés en bandes féroces, les Griffes Rouges (leurs principaux opposants), et les Furies Noires, qui s'intéressaient au bassin méditerranéen dans son ensemble, mais dont les velléités expansionnistes étaient alors réduites à leur plus simple expression. Certaines de ces tribus n'étaient pas encore connues sous leur nom actuel et ne formaient pas d'entité unique, mais nous ne nous étendrons pas sur le sujet, car nous avons perdu la mémoire de ces temps héroïques.

La Concorde

Les légendes de certaines Tribus prétendent que le futur de la nation garou se joua sur un coup de dé. Les Fils de Fenris, les Griffes Rouges et les Seigneurs de l'Ombre voulaient la guerre alors que les Furies Noires, les Astrolâtres et les Fianna désiraient la paix.

L'arrivée du Ver en France

Chacun connaît la tragique histoire des Danseurs de la Spirale Noire. Jadis alliés aux tribus celtes aux côtés des Fianna, ils furent en leur temps, et sous un autre nom, le dernier rempart de l'Angleterre face aux envahisseurs romains. Les Fomori du Ver eurent cependant raison de leur résistance, et les fiers Garous succombèrent peu à peu à leur influence destructrice. Certains prétendent qu'ils se rendirent finalement dans le royaume de Malféas, le sinistre bastion du Ver, et qu'ils furent définitivement vaincus. Lorsqu'ils en ressortirent, ils étaient devenus ce qu'ils sont aujourd'hui, des créatures démentes et difformes, toutes entières dévouées au Ver.

En France comme partout ailleurs, le Ver a toujours été présent sous une forme ou sous une autre, mais l'arrivée des Danseurs de la Spirale Noire au cours du Moyen Âge, marqua de façon très nette le début de sa domination. Les Danseurs débarquèrent tout d'abord en Bretagne, où ils furent rapidement pourchassés par les Fianna, ces derniers ayant été avertis du danger par leurs cousins irlandais. Comprenant que leur survie dépendrait de leur discrétion, les Garous du Ver s'enfoncèrent rapidement vers le centre du pays, au cœur des régions les plus inhospitalières. Ils creusèrent de vastes réseaux souterrains et s'y terrèrent par meutes entières, en attendant des jours meilleurs. Depuis, leur influence n'a cessé de croître, certains ont même évoqué des alliances ponctuelles avec des membres du Sabbat (ce qui est fort probable), avec des mages peu scrupuleux (cela semble également possible) ou avec des Changelins Unseelies, ce qui paraît beaucoup plus douteux (mais peut-être pas impossible). Toujours est-il que les Danseurs sont sans doute plus nombreux aujourd'hui en France qu'ils ne l'ont jamais été, et que leur progression paraît désormais inéluctable. Fort heureusement, la société Pentex, désormais très fortement implantée dans l'hexagone, éprouve les pires difficultés à coordonner ses actions avec celles des Danseurs. Si tel n'était pas le cas, nous sommes en droit de penser que notre pays, comme la plupart de ses voisins européens, ne compterait plus aujourd'hui un seul Garou.

Ce dernier groupe parvint à convaincre les Crocs d'Argent, leaders auto-proclamés d'un peuple en perdition, que Garous et humains pouvaient cohabiter en paix. Ce fut la fin de l'Impergium, et si l'on en croit certains le début d'un déclin irréversible pour les Tribus. Les hommes étendirent leur domination à Gaïa toute entière.

En France, ce « tournant » fut marqué par une guerre sans merci opposant les Griffes Rouges aux Crocs d'Argent, ces derniers entendant en effet tempérer les ardeurs belliqueuses de leurs cousins et les empêcher de mettre à sac le pays. Les Griffes prirent très mal les remontrances de ceux qu'ils tenaient dorénavant pour leurs ennemis, et les combats se multiplièrent entre les deux tribus. Ils perdurèrent, sous des formes plus ou moins larvées, jusqu'au milieu du Moyen Âge, avant de reprendre de manière sporadique quelques siècles plus tard.

Les Invasions

La chute de l'Empire Romain et les invasions barbares qui la précipitèrent furent pour de nombreux Garous l'occasion de s'installer en France. Certains Fianna, qui s'étaient exilés à la suite des invasions romaines, y effectuèrent un retour remarqué. Deux nouvelles tribus firent leur apparition sur notre territoire, les Marcheurs sur Verre, venus du sud, et les Seigneurs de l'Ombre, venus de l'est, ils furent bientôt suivis par une troisième, celle des Fils de Fenris. Ces deux dernières incursions furent pour les Crocs d'Argent une grande source d'inquiétude, si les Marcheurs avaient su s'intégrer sans heurts au paysage politique français, les Fils et les Seigneurs faisaient preuve d'une ambition autrement plus expansionniste. Chacune de ces tribus entendait chasser les Crocs d'Argent de France et asseoir sa domination sur le pays.

Malheureusement pour elles, ni l'une ni l'autre ne daigna s'allier avec les Griffes Rouges, qui partageaient pourtant une partie de leurs idéaux. Sans ce soutien qui aurait pu s'avérer précieux, les Fils de Fenris, confrontés dans le même temps à des attaques de Gangrels et de Brujahs, ne réussirent jamais à concrétiser leurs objectifs. Certains affirment cependant qu'ils n'auraient pas abandonné leurs prétentions et qu'ils espèrent toujours triompher en France.

Profitant de ces faiblesses, les Crocs d'Argent leur infligèrent une nouvelle série de défaites qui mit provisoire-

Les invasions normandes

On prétend (voir le chapitre « Vampire ») que les envahisseurs vikings, arrivés en France au IXième siècle ont été influencés par les Brujahs, les Gangrels et les Fils de Fenris. Il faut bien comprendre ce que recouvre une telle information : en réalité, il est probable que les Brujahs aient été mêlés aux danois et les Gangrels aux norvégiens, deux peuplades nordiques bien différentes qui déferlèrent sur la Normandie en vagues successives. Quant aux Fils de Fenris, ils seraient en fait arrivés avec les envahisseurs saxons, qui seraient passés par le nord de la France avant de porter leurs offensives sur le sud de l'Angleterre, leur véritable objectif. Il serait donc absurde de penser que Gangrels et Brujahs aient pu arriver ensemble en Normandie, et que cette invasion ait pu être prétexte à des alliances autre que ponctuelles entre les deux clans. Il est par ailleurs évident que les Fils de Fenris n'ont jamais entretenu de relations pacifiques avec les Gangrels et les Brujahs. La guerre qui les opposa à l'aube du second millénaire en reste la preuve la plus éclatante.

ment un terme à leur rivalité. Les Fils de Fenris réussirent tout de même à garder un pied en Normandie où ils purent panser leurs plaies au cours des siècles suivants. Les Seigneurs de l'Ombre, quant à eux, luttèrent contre les Crocs d'Argent jusqu'à la fin du Moyen Âge. La plupart de leurs chefs Homidés étant des nobles, ces batailles prirent souvent la forme de duels entre seigneurs ennemis, mais ne donnèrent guère de résultats.

Le Moyen Âge

Les Crocs d'Argent durent batailler sur de nombreux fronts pendant toute l'ère médiévale, en tant que tribu dominante, ils se devaient de faire régner l'ordre dans le pays. Confrontés à plusieurs reprises aux attaques des Fils de Fenris, des Seigneurs de l'Ombre et des Griffes Rouges, ils finirent, au cours d'Assemblées restées mémorables, par conclure une trêve avec ces derniers. Les Fils, déchirés par des querelles intestines, perdirent sans doute à cette époque une occasion de renverser leurs ennemis de toujours, mais les Crocs n'étaient pas tranquilles pour autant. Ils devaient notamment juguler la présence du Ver, toujours plus présent, et surveiller des Seigneurs de l'Ombre toujours très actifs.

En marge de leurs batailles ponctuelles contre les Crocs d'Argent, les Seigneurs espéraient s'emparer de tous les Caerns de la partie Est du pays afin d'affaiblir les autres tribus et conquérir définitivement la région. Ce n'est qu'en s'alliant une nouvelle fois aux Griffes Rouges, et en exacerbant la rivalité qui opposait les Seigneurs de l'Ombre aux Fils de Fenris dans le nord-est de la France, que les Crocs d'Argent parvinrent à diminuer significativement ces deux dernières tribus. L'alliance conclue entre les Crocs et les Griffes ne satisfaisait aucune des deux parties, mais elle était dictée par les circonstances et sans son existence, le pays serait sans doute tombé aux mains des Seigneurs de l'Ombre. En ce temps-là, la plupart des combats qui divisaient les Garous se confondaient avec les guerres que conduisaient les hommes, la vaste majorité des Garous restant fermement attachés à leur territoire d'origine. En 1270, les Crocs d'Argent étendaient ainsi leur influence sur la plus grande partie du domaine royal (Languedoc, Auvergne et Normandie, où les Fils de Fenris n'étaient présents qu'en très petit nombre), tandis que les autres tribus se partageaient le reste du territoire (les Fianna s'installaient en Bretagne, les Enfants de Gaïa et les Furies Noires dans le sud-est, les Fils de Fenris et les Seigneurs de l'Ombre à l'Est et au Nord, et dans une moindre mesure les Arpenteurs Silencieux dans le sud-ouest).

Le Jugement Dernier

L'Inquisition, la guerre de Cent Ans, puis l'épidémie de peste noire (entre 1348 et 1352) qui bouleversèrent successivement la France eurent des effets dévastateurs sur la population des Garous. Ces derniers, à l'image de leurs Gallains (les Kinfolks, parfois appelés à tort Parentèles), ne furent pas épargnés par ces calamités. De nombreuses Furies Noires accusées de sorcellerie finirent sur le bûcher alors que des centaines de Rongeurs d'Os succombèrent à une forme particulièrement agressive de peste noire. Les Homidés appartenant aux tribus des Seigneurs de l'Ombre ou des Crocs d'Argent, souvent mêlées à la noblesse locale, périrent quant à eux au combat pour défendre leurs terres. Le Ver profita de cet affaiblissement pour lancer des offensives d'une rare violence, et nombreux furent les humains qui tombèrent sous sa coupe dès cette époque. Seule note d'espoir : les Anglais qui se battaient contre les Français n'avaient pratiquement pas amené de Garous avec eux. Le peuple des serviteurs de Gaïa s'abstint pour une fois de s'entre-déchirer, d'aucuns voyaient en effet dans l'accumulation de ces catastrophes le signe évident d'une prochaine apocalypse. Contrairement à leurs cousins du Nouveau Monde, les Garous européens craignaient déjà pour leur survie, cette peur n'allait plus les quitter.

La Renaissance et le Grand Siècle

À la fin du Moyen Âge, la situation était critique pour les Garous français, leur nombre ayant pratiquement été réduit de moitié. Alors que les humains découvraient avec émerveillement les idéaux de la Renaissance, importés d'Italie, les Crocs d'Argent, et avec eux toute la population garou de France, semblaient sortir d'un long cauchemar. L'humanité avait pris place dans les forêts et les campagnes, ses routes se faisaient plus sûres et ses cités s'étendaient sans cesse. Seuls les Marcheurs sur Verre, arrivés en France dès le Moyen Âge, réussirent à retourner la situation à leur avantage. Bien implantés dans les classes marchandes des grandes villes, ils tentèrent assez vainement de convaincre leurs congénères qu'il était possible (et nécessaire) de s'adapter et de tirer profit de cette situation nouvelle. Dès la fin des guerres de religion (dont on prétend qu'elles servirent entre autre de paravent à l'une des seules guerres connues opposant Marcheurs sur Verre et Rongeurs d'Os), la carte géopolitique de la France des Garous avait pratiquement atteint sa configuration actuelle. Le territoire

des Crocs d'Argent, qui étaient déjà victimes de la dégénérescence, avait fondu comme neige au soleil alors que le sud était devenu une véritable mosaïque, abritant pêle-mêle Enfants de Gaïa, Arpenteurs Silencieux, Furies Noires, Marcheurs sur Verre et Rongeurs d'Os.

Révolutions

Le siècle des lumières et la révolution, s'ils eurent d'importantes répercussions sur la population française, passèrent presque inaperçus chez les Garous, occupés à se battre les uns contre les autres pour de minuscules portions de territoire. Les forêts, autrefois vastes et luxuriantes, se faisaient rares et devinrent d'autant plus vitales, elles furent l'objet de combats sanglants au cours desquels de nombreux Caerns furent perdus ou oubliés. Indifférents aux bouleversements politiques qui agitaient le pays, les Garous, à l'exception des Marcheurs sur Verre (qui s'attribuent toujours un rôle dans la Révolution Française) et des Fianna (qui espéraient profiter de l'occasion pour faire de la Bretagne une région indépendante), perdirent tout intérêt pour le monde des hommes.

Empires

L'annexion de nombreux territoires européens par les armées de Napoléon (notamment en Espagne, Allemagne et Italie) ramena les Garous à la réalité, cet événement fut à l'origine de nombreux combats fratricides entre Garous européens. Les Crocs d'Argent, qui possédaient de nombreux Gallains (Kinfolks ou Parentèles) au sein de l'aristocratie napoléonienne, subirent en Allemagne de nombreuses attaques des Fils de Fenris. Rares furent ceux qui réussirent à faire la jonction avec leurs cousins russes, et ceux qui y parvinrent restèrent définitivement là-bas. Leurs descendants seront massacrés en grand nombre près d'un siècle plus tard...

En France, cette époque fut marquée par l'émergence d'un nouveau conflit entre les Griffes Rouges et les Crocs d'Argent, deux tribus agonisantes qui refusaient de se partager l'Auvergne. Une fois de plus, ces combats fratricides furent meurtriers pour les deux parties et ne débouchèrent sur aucune solution concrète. Au cours du siècle suivant, les Griffes allaient cependant revoir leurs prétentions à la baisse, décimés par l'extermination systématique des loups par la population humaine, ils durent parfois composer avec leurs nobles voisins afin d'assurer leur survie.

Les Signes

L'arrivée au pouvoir de Napoléon III, la vague d'industrialisation intense qui suivit, les progrès technologiques incessants et la première guerre mondiale furent pour les Garous autant de signes précurseurs. Gaïa était mourante, l'Europe entrait de plein pied dans l'ère moderne. En 1916 à Verdun, les Griffes Rouges et les Seigneurs de l'Ombre choisirent de se battre pour protéger leurs forêts. Ils firent de nombreux ravages au sein des camps français et allemands, mais leurs exactions, une goutte d'eau dans un océan de sang, passèrent totalement inaperçues. Certains Fils de Fenris extrémistes se battaient aux côtés des allemands, ils furent impitoyablement massacrés avec la bénédiction des Crocs d'Argent.

Les Fils de Fenris prirent très mal cet affront et combattirent une nouvelle fois leurs cousins dans les plaines de Touraine. Ils obtinrent un certain nombre de succès significatifs, mais furent finalement contraints de battre en retraite, car les Seigneurs de l'Ombre profitaient de la situation pour envahir leurs territoires du nord. Pour la première fois, les Garous pouvaient se faire la guerre en toute impunité, leurs hurlements étaient couverts par le fracas des explosions. Dans le sud, les Enfants de Gaïa tentèrent d'apaiser les guerriers et de faire cesser ces combats, on ne leur prêta guère attention. La France des Garous était définitivement privée de repères.

Les Temps Présents

La France moderne est synonyme d'enjeux nouveaux et de première importance. La société Pentex s'est implantée ici comme partout ailleurs, les usines, les centres de traitement de déchets radioactifs, les centrales nucléaires bourgeonnent comme autant de champignons vénéneux. Les rivières sont polluées, les animaux exterminés, les forêts dévastées, les plages souillées et les montagnes soumises aux appétits de promoteurs immobiliers dénués de scrupules. La plupart de ces activités sont le fait de la Pentex, mais l'irresponsabilité des hommes facilite sa tâche avec une bonne volonté consternante. Les Garous sont globalement impuissants face à cette offensive d'une envergure sans précédent. Décimés par leurs luttes intestines, ils sont une proie facile pour les Danseurs de la Spirale Noire qui émergent de leurs tunnels, ivres de carnage et de puissance.

Depuis la fin de la seconde guerre mondiale, le combat des Garous français ne s'apparente plus qu'à une résistance tenace, ils sont déjà probablement moins d'un millier

sur l'ensemble du territoire, la plupart des Rongeurs d'Os (pour ne citer qu'eux) ayant choisi de quitter le terrain. Les heures des Garous semblent comptées, ils ne doivent leur survie qu'à quelques actions ponctuelles, quoique souvent fort spectaculaires. Dépassées par l'importance de l'enjeu, les Griffes Rouges en oublient toute retenue, mais personne ne songe à leur en tenir grief, et surtout pas les Crocs d'Argent qui s'éteignent doucement. Quelques exemples ? La dernière loutre a été abattue dans le Berry en 1954, la famille du chasseur est retrouvée massacrée le lendemain (les journaux parleront d'un tueur psychopathe). En 1975, un pylône de télésiège saute à l'explosif dans les Alpes, le bilan sera de vingt-huit morts, la station de sports d'hiver de Montlugion fermera quelques semaines plus tard sous la pression des lobbies locaux. Partout, des groupes écologistes extrémistes, soutenus notamment par les Enfants de Gaïa et les Furies Noires, multiplient les actions d'éclat. Pendant ce temps, les Fianna se battent courageusement pour préserver leur territoire. Dans le Cotentin, les Fils de Fenris et la Fraternité Asgard ont déclaré une guerre sans merci aux serviteurs du Ver, ils ont déjà obtenu quelques succès probants. Mais combien de défaites se sont-ils vus infliger pour obtenir ces maigres victoires ?

Insensible à ces piqûres d'insectes, la Pentex poursuit son œuvre destructrice, avec l'aval des pouvoirs locaux et la collaboration d'une Technocratie souvent indifférente. La France, comme Gaïa toute entière, cède peu à peu sous ses puissants coups de boutoir et personne ne peut dire aujourd'hui combien de temps encore elle pourra tenir avant de rendre les armes et de s'abandonner définitivement au Ver ? Certains Garous évoquent d'antiques prophéties et brandissent le spectre d'un nouveau millénaire, d'autres espèrent encore et songent à des méthodes plus radicales telles que l'extermination systématique, les attaques groupées et les alliances contre nature. Encore faudrait-il qu'un individu hors du commun puisse émerger de la mêlée, quelqu'un capable de fédérer un peuple morcelé et divisé, une personnalité à même de rendre l'espoir à son peuple pour le mener à la victoire. Notre époque a désespérément besoin de héros, il s'agit peut-être là de sa dernière chance.

Loup-Garou est un jeu de héros, il est facile de jouer sur cette idée pour concevoir une campagne de grande envergure. Les PJ sont-ils ces « envoyés » tant annoncés par quelques antiques prophéties, à moins qu'ils ne soient chargés de trouver ces ambassadeurs ? Et si ces derniers ignoraient encore qu'ils appartiennent au peuple des Garous ?

Panorama de la France Garou

Nord - Pas de Calais et Picardie

Le Nord de la France est devenu le fief incontesté des Seigneurs de l'Ombre qui en ont chassé pratiquement tous les Fils de Fenris. Farouches combattants, les Seigneurs empêchent leurs rivaux d'effectuer une quelconque jonction avec leurs frères de la Forêt Noire. Ils mettent également un point d'honneur à affronter le Ver sous toutes ses formes, organisant de violentes expéditions contre les usines et les centrales nucléaires ou électriques, assez nombreuses dans la région. Les Seigneurs de l'Ombre sont maîtres en leur domaine, on ne leur connaît ni alliés, ni informateurs, et il semble qu'ils compensent leur nombre très faible par une détermination sans failles. Le Caern de Crécy, situé dans la forêt du même nom, au nord-ouest d'Amiens, est sans doute leur principal repaire, certains estiment toutefois qu'ils en possèdent d'autres, moins puissants, sur les rives de la Somme.

Île de France

L'Île de France est faiblement peuplée par les Garous, seuls quelques Marcheurs sur Verre résident de façon permanente autour de la capitale mais ne seraient pas plus d'une quinzaine. Les Rongeurs d'Os, de leur côté, semblent moins nombreux que par le passé, ils sont en tout cas trop désorganisés pour qu'on puisse estimer leur nombre avec précision. La masse des exclus et des sans domicile fixe ne cessant de croître dans la capitale, nous pouvons penser que ces Garous passent relativement inaperçus. La région et ses habitants surnaturels seront décrits plus en détails dans le supplément qui sera consacré à Paris.

Il va sans dire que le découpage régional que nous vous proposons ici est purement arbitraire. Les Garous se soucient peu en effet des frontières humaines et résonnent en termes de Caerns et de Protectorats. Les limites de leurs domaines ne sont donc pas calquées sur celles des territoires mentionnés. Il faut également garder à l'esprit que les Garous vivent une époque difficile. Les guerres intertribales, les offensives de la Pentex et les agissements des hommes peuvent rapidement modifier ou nuancer les informations qui sont ici présentées.

Champagne-Ardennes

Cette région est officiellement sous la domination des Seigneurs de l'Ombre, mais ils y sont sans doute moins présents et moins puissants qu'en Picardie. Assaillis de visions cauchemardesques, les Théurges de la tribu ont recommandé à leurs guerriers d'éviter la ville de Reims, dont ils perçoivent les vibrations néfastes (il est possible que des Danseurs de la Spirale Noire soient déjà entrés en contact avec les spectres du Roi Néant, dans un but tenu secret). De fait, la région n'est guère peuplée en Garous, même si quelques rumeurs évoquent la présence d'un Sept d'Arpenteurs Silencieux quelque part dans la Forêt d'Orient. Rien n'est jamais venu étayer ces bruits, si ce n'est peut-être quelques faits divers troublants comme des disparitions de campeurs. Les Seigneurs de l'Ombre, de leur côté, ont retrouvé un ancien Caern dans la région de Charleville-Mézières. l'endroit leur sert pour l'instant de quartier général. Des expéditions punitives auraient été lancées contre une meute nomade et vindicative de Fils de Fenris.

Alsace-Lorraine

Soucieux d'établir une liaison avec leurs frères français, les Fils de Fenris, qui peuplent la Forêt Noire, effectuent de fréquentes incursions dans cette région. Rares cependant sont ceux qui en reviennent, car les Griffes Rouges qui possèdent deux Caerns dans les Vosges, protègent férocement leur territoire. On les dit alliés à des Bonnets Rouges, et même si les nobles Changelins semblent rejeter cette hypothèse, la chose n'est pourtant pas impossible. Ces deux peuples intransigeants ont ensemble les moyens de dissuader tout visiteur éventuel de souiller leur royaume.

Griffes (et Bonnets) Rouges

Pour la plupart des Changelins, les Garous sont d'anciens êtres féeriques, aveuglés par leur lutte sans merci contre le Ver. S'ils ne sont plus considérés comme appartenant au Peuple des Fées, les Bonnets Rouges des Vosges possèdent un tout autre point de vue et ont décidé de s'allier aux Garous afin de chasser les humains de leurs montagnes. L'opinion la plus communément admise à leur sujet est que, privés de Lieux Enchantés, ils ont fini par perdre la raison et se sont alliés avec les seuls Garous qui partageaient leurs idéaux. Les Changelins du Duché des Arches ou du Royaume des Premiers Arbres n'ont jamais entendu parler des Bonnets Rouges vosgiens. Pour eux, ils n'existent pas, ou plus… c'est du moins ce qu'ils prétendent.

Les apparitions de Danseurs de la Spirale Noire se multiplient sur la frontière franco-allemande, et il serait temps d'y mettre un terme. Mais qui pourrait s'en charger ? Les Griffes Rouges des Vosges que l'on sait aveuglés par leur croisade, les Fils de Fenris allemands (ennemis des Garous français, sauf de leurs cousins) ? Les Seigneurs de l'Ombre qui meurent d'envie de réaliser un coup d'éclat pour augmenter leur influence sur la région ? Et si la menace était telle qu'il faille fédérer ces trois tribus pour mener une action commune ?

Normandie

La Normandie est le domaine des Fils de Fenris. Coincés entre les Fianna de Bretagne, les Seigneurs des Ardennes et les Crocs d'Argent de Touraine, ces fiers Garous sont loin de posséder la puissance et la marge de manœuvre de leurs cousins allemands. Pour regagner une certaine légitimité, les Fils français, qui tolèrent mal les autres tribus, prétendent être la dernière tribu française à n'avoir pas succombé aux attaques du Ver, très présent dans la région. La Fraternité Asgard, aux méthodes expéditives, fait régner la terreur dans le Cotentin, et mène une guerre sans merci à la Pentex. Le principal Sept des Fils de Fenris s'est regroupé autour du Caern de l'Arbre de Feu situé dans le Parc Régional de Normandie-Maine, qui est le plus grand de France. D'après les rumeurs, les visiteurs y sont sommairement exécutés, qu'ils soient des émissaires ou des espions.

Bretagne

La Bretagne est placée sous la coupe des Fianna depuis des temps immémoriaux. On y compte au moins quatre Caerns, le premier se trouve à Carnac, le second dans les Landes de Lanvaux, le troisième sur l'une des Îles de Glénan et le dernier dans les Monts d'Arrée. Ces quatre Septs vivent en bonne intelligence et entretiennent des relations amicales avec les nombreux êtres féeriques qui habitent également la région. Si les Fianna bretons se sont toujours montrés pacifiques et tolérants envers les étrangers, ils n'en restent pas moins vigilants et combattent le Ver partout où il se manifeste. En Bretagne, ces attaques prennent notamment la forme de projets immobiliers délirants, initiés par des succursales de la Pentex, d'expériences nucléaires clandestines, et de marées noires dévastatrices, contre lesquels les Garous sont pour l'heure impuissants. Dernièrement, les interventions de Danseurs de la Spirale Noire se sont également multipliées au point que les Fianna projettent d'organiser des opérations de grande envergure afin de les chasser définitivement de la région. Ils ne semblent malheureusement pas assez nombreux, même si quelques Astrolâtres sont récemment venus les rejoindre.

Vallée de la Loire

Ces terres étaient autrefois celles des Crocs d'Argent, ils en furent momentanément chassés et doivent maintenant les partager avec les Fils de Fenris venus de Vendée. La région ne compte pas aujourd'hui plus d'une vingtaine de Garous concentrés près des Étangs de la Brenne où ils possèdent un Caern commun.

Bourgogne & Franche-Comté

Riche en forêts et en parcs naturels, la région est le domaine des Griffes Rouges et, semble-t-il, de certains Seigneurs de l'Ombre dissidents. Ils se sont établis dans les parcs du Morvan et du Haut-Jura, que leurs Gallains (Kinfolks ou Parentèles) ont largement contribué à créer. Ces deux tribus vivent un peu à l'écart et mènent leurs activités secrètes à l'abri des regards indiscrets, il semblerait que les Garous du Sept de l'Aigle et de celui du Tonnerre Ardent passent plus de temps dans l'Umbra que sur terre. L'origine de ce désintérêt pour les affaires terrestres n'est pas connue. Certains parlent d'une quête mystique et d'un artefact qui pourrait sauver le pays tout entier, ce serait également la raison pour laquelle les autres Tribus s'abstiennent de donner des conseils aux Garous de Bourgogne.

Massif Central

Cette vaste région montagneuse est le dernier véritable bastion des Crocs d'Argent, et même s'ils le partagent aujourd'hui avec les Griffes Rouges, le massif est considéré par tous comme étant leur royaume. Hélas, les Crocs d'Argent semblent condamnés à l'extinction. Certains, mêlés aux grands propriétaires terriens, se perdent en de vaines chimères et se replient sur eux-mêmes pendant que d'autres perdent leur temps en réunissant des Assemblées au cours desquelles ils rappellent une prophétie contestée dans le seul but de conjurer leurs peurs. Les Crocs possèdent encore plusieurs Caerns (Parc National des Volcans d'Auvergne, Parc des Cévennes) mais leurs forces déclinent. Quant aux Griffes Rouges, ils semblent ignorer leurs voisins, malgré des appels à l'aide de plus en plus pressants, et se lancent dans de terribles vendettas dans le but de venger leurs frères loups, abattus par les chasseurs. On ne leur connaît guère qu'un Caern.

Quelques Caerns

En Picardie
Caern de Crécy (Seigneurs de l'Ombre)
Niveau : 3
Goulet : 3
Type : Caern de Force

Dans les Ardennes
Caern du Gouffre sans Fond (Seigneurs de l'Ombre)
Niveau : 2
Goulet : 3
Type : Caern de Volonté

Dans les Vosges
Caern de la Roche aux Fées (Griffes Rouges)
Niveau : 3
Goulet : 3
Type : Caern de Rage

En Normandie
Caern de l'Arbre de Feu (Fils de Fenris)
Niveau : 4
Goulet : 3
Type : Caern de Force

En Bretagne
Caern des Monts d'Arrée (Fianna/Chasse Sauvage)
Niveau : 3
Goulet : 4
Type : Caern d'Honneur

Caern du Vent Sauvage - Îles de Glénan (Fianna)
Niveau : 3
Goulet : 3
Type : Caern de Visions

Dans le Berry
Caern du Bouchet (Crocs d'Argent/Griffes Rouges)
Niveau : 2
Goulet : 4
Type : Caern de Volonté

Dans le Massif Central
Caern du Mont-Tonnerre (Crocs d'Argent)
Niveau : 3
Goulet : 3
Type : Caern de Gnose

Dans les Alpes
Caern du Pic Rouge (Furies Noires)
Niveau : 3
Goulet : 4
Type : Caern de Fertilité

En Aquitaine
Caern d'Ygosen (Enfants de Gaïa/Arpenteurs Silencieux)
Niveau : 2
Goulet : 4
Type : Caern d'Énigmes

En Périgord
Caern de Padirac (Crocs d'Argent)
Niveau : 4
Goulet : 2
Type : Caern de Royauté (on dit ce Caern abandonné à l'heure actuelle)

Dans les Pyrénées
Caern des Nuages (Gurahl)
Niveau : 3
Goulet : 3
Type : Caern de Sagesse

En Provence
Caern des Herbes-qui-chantent (Enfants de Gaïa)
Niveau : 2
Goulet : 4
Type : Caern d'Humour

En Corse
Caern de Viazzanova (Furies Noires)
Niveau : 3
Goulet : 4
Type : Caern du Sauvage

Il ne s'agit là que de quelques-uns des nombreux Caerns que l'on peut trouver en France, nous vous encourageons à créer vos propres Caerns.

Rhône-Alpes

Venues de Grèce, les Furies Noires arrivèrent dans les Alpes avant le commencement de l'ère chrétienne et s'installèrent dans la région pour ne plus la quitter. Peut-être ces montagnes leur rappelaient-elles le Mont Olympe ? Toujours est-il qu'elles ne cessèrent jamais d'y accueillir leurs sœurs en exil et de se battre contre le Ver. À l'image des Crocs d'Argent, leur lignée française menace pourtant de s'éteindre : les Furies sont trop vieilles et trop peu nombreuses (trop folles rajouteront certains) pour faire front à la Pentex (barrages, stations de ski ultramodernes, déforestation) et aux Danseurs de la Spirale Noire, toujours plus nombreux dans la région. Les Marcheurs sur Verre, présents notamment à Lyon, se désintéressent totalement de leur sort, on murmure qu'ils sont déjà acquis au Ver lui-même.

Poitou & Aquitaine

La région est assez peu peuplée en Garous, on y trouve quelques Crocs d'Argent exilés, quelques Enfants de Gaïa (qui possèdent un Caern dans les Landes) et une poignée d'Arpenteurs itinérants. Les Enfants de Gaïa, réfugiés dans l'un des plus grands parcs naturels de France, ont proposé à plusieurs reprises d'abriter leurs cousins en fuite et d'arbitrer les conflits qui pourraient se déclencher. Personne, à l'exception de quelques Arpenteurs et Astrolâtres, n'a jusqu'à présent prêté attention à leur offre.

Périgord & Gascogne

Cette région accidentée n'abrite qu'un nombre très réduit de Garous. Le Gouffre de Padirac abriterait un Caern de Crocs d'Argent, mais personne n'a pu récemment confirmer cette information. Avides de spiritualité, les Arpenteurs et quelques Enfants de Gaïa parcourraient dit-on la région cathare, mais cette même mobilité rend toute estimation numérique impossible. Cette région de France est, à part Reims, la seule où l'on parle de contacts entre les Garous et les Ombres.

Pyrénées

Ces farouches montagnes sont le domaine des éco-terroristes et des fameux Ours garous (les Gurahls), les autres espèces Garous préfèrent ne pas s'y aventurer. Les Gurahls, secrets et vindicatifs, font régner la terreur sur une région relativement épargnée par l'homme, épaulés par des groupes terroristes, ils empêchent pour l'instant toute incursion significative de la Pentex. Beaucoup d'idéalistes voient dans ce combat un exemple à suivre, ils rêvent de rejoindre leurs « frères » dans les montagnes et de se battre à leurs côtés. Reste à savoir si les Gurahls ont besoin d'eux…

Plusieurs Arpenteurs Silencieux se sont rendus dans les Pyrénées pour se joindre aux Gurahls et n'en sont jamais revenus, leur Sept demande donc aux Personnages de partir à leur recherche. Vengeance à retardement (les relations entre les Gurahls et les autres Garous ont toujours été houleuses), fuite inexpliquée (que se passe-t-il en Espagne ?) ou piège orchestré par des Danseurs de la Spirale Noire ? Ce sera aux PJ de le découvrir.

Languedoc, Provence & Cote d'Azur

Ce vaste territoire est le plus hétéroclite de France quant à sa population de Garous. Nous y trouvons pêle-mêle des Rongeurs d'Os (dont c'est le territoire de prédilection), des Enfants de Gaïa (essentiellement présents en Provence, où ils possèdent au moins deux Caerns), des Astrolâtres, des Arpenteurs Silencieux, des Marcheurs sur Verre, quelques meutes d'éco-terroristes et même les seuls Uktenas français, qui possèdent un Caern dans les Gorges du Verdon.

Cette région est l'une de celles dans laquelle la Pentex est la plus active, le littoral méditerranéen est ainsi menacé par une pollution excessive et les fréquents feux de forêts (bien souvent volontaires) qui déciment la Provence ne sont pas sans conséquences sur l'écosystème local. Si elles ne mettent pas beaucoup d'ardeur à collaborer les unes avec les autres, les tribus de Provence vivent toutefois dans une paix relative, ce qui est heureux étant donné les circonstances. Les assemblées régionales sont toutefois trop rares pour que l'on puisse espérer des actions concertées susceptibles de mettre un coup d'arrêt aux avancées inexorables d'un Ver tout-puissant.

Corse

La Corse est depuis longtemps le théâtre de violents affrontements entre factions Brujahs, les Garous ne s'y sentent pas forcément à leur aise. On trouve pourtant deux Caerns isolés, l'un d'eux (celui de Viazzanova) est sous la protection d'une famille de Furies Noires, l'autre (celui de Castagniccia) sous celle d'un Sept de Griffes Rouges et d'Enfants de Gaïa. Tous ces Garous, usés et pessimistes, se soucient désormais assez peu du sort de la France, et seul un événement extraordinaire pourrait leur faire quitter « leur » île.

La Nation Garou en France

Livrée à l'influence pernicieuse de la Technocratie, la France est devenue au fil des siècles un pays entièrement cartographié, aménagé et rentabilisé. Dans cet espace autrefois si sauvage, les Garous n'ont plus guère le loisir de perpétuer le mode de vie qui était autrefois le leur, la plupart de leurs refuges et lieux de rencontre ont été annihilés ou détournés de leur fonction originelle. Déserté par les défenseurs de Gaïa, le pays est devenu l'une des plaques tournantes des activités du Ver et notamment de la tentaculaire Pentex qui développe avec discrétion et subtilité ses plans abominables.

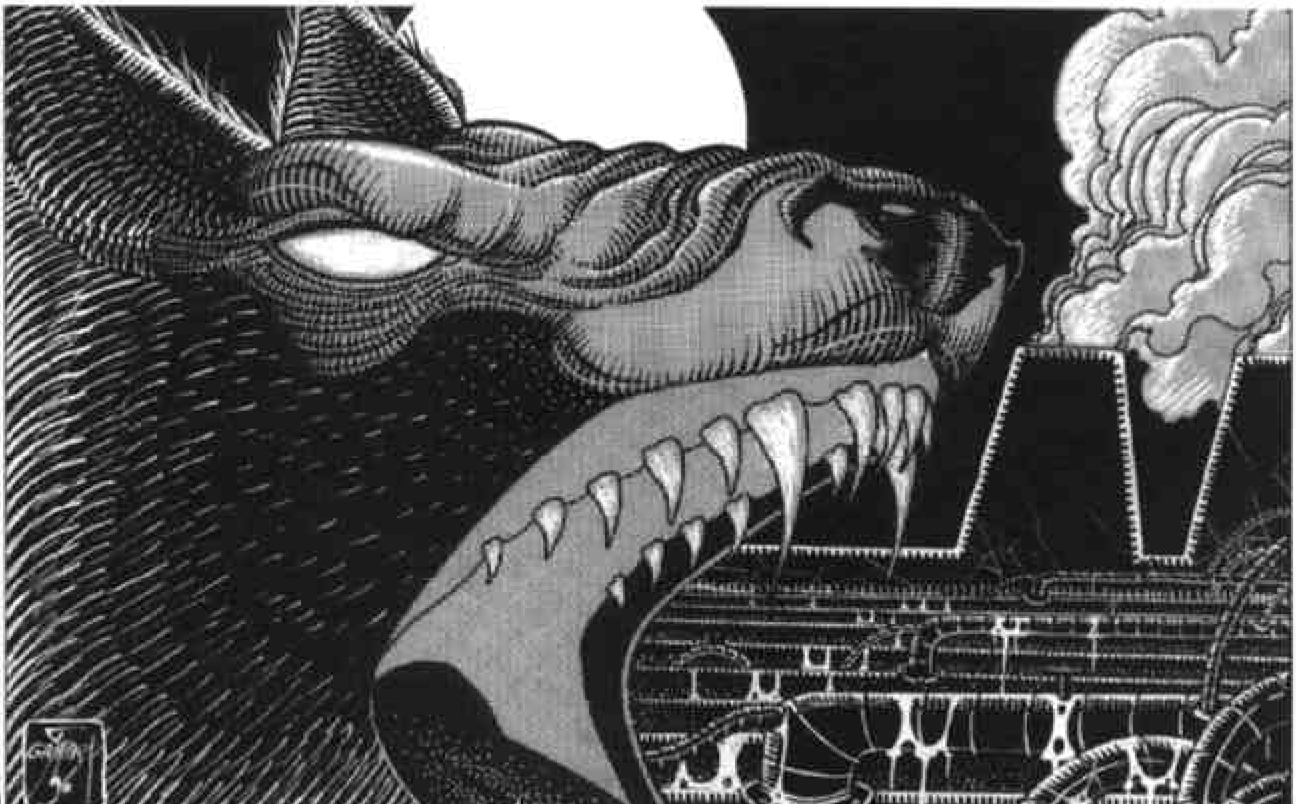
La France mérite bien son surnom d'Hexagone, elle est cernée par une barrière invisible et son territoire est soumis à la convoitise du Pouvoir. Quelques « poches » de vie ont pourtant été épargnées par le paradigme technomancien. Cela est le cas des rares régions encore isolées qui ont été jugées peu rentables par l'état, les rangs des exclus du progrès abritent ici les derniers Gallains de la nation garou… et ses derniers combattants. Ailleurs, l'on retrouve parfois les anciens usages et des régions comme la Bretagne ou les Vosges deviennent des refuges, des murailles plus ou moins éphémères contre les ravages conjoints de la Pentex et de la Technocratie. Si l'espoir des Garous n'est pas mort, force est de constater que les défenseurs de Gaïa vivent peut-être leurs dernières années, décimés par plusieurs siècles de lutte inégale au sein d'un environnement dont ils n'ont pu empêcher la lente désagrégation.

Vestiges parfois pathétiques d'une culture aujourd'hui oubliée, les Garous français sombrent peu à peu dans l'oubli ou dans la déchéance. Ils sont prêts, toutefois, à prendre les armes une dernière fois pour mourir dans l'honneur…

Actuellement, il ne reste plus en France que quelques centaines de Garous, les rumeurs les plus alarmistes citent le nombre de deux cents, mais cette estimation est sans doute un peu exagérée. À cause d'un exode rural massif, leurs Gallains sont devenus très rares, et leur patrimoine génétique s'en est trouvé dramatiquement affecté, entraînant une consanguinité croissante.

Les Furies Noires

Autrefois très actives parmi les humains sous le couvert de cultes dédiés à la déesse de la Fertilité ou de la Nature, les Furies Noires ont beaucoup souffert de l'Inquisition durant le Moyen Âge. À l'heure actuelle, la tribu est complètement désorganisée,



même si ce qui lui reste de guerrières, notamment dans les Alpes, comptent parmi les éléments les plus actifs et les plus vindicatifs du pays.

Les Rongeurs d'Os

Créatures misérables souvent rejetées par leurs cousins, les Rongeurs d'os n'en sont pas moins présents en France comme partout ailleurs. Au cours du vingtième siècle, beaucoup se sont néanmoins laissés séduire par le rêve américain et ont émigré vers les métropoles du nouveau continent. Ce mouvement a atteint son point culminant peu de temps après la fin de la seconde guerre mondiale, il y a aujourd'hui beaucoup moins de Rongeurs en France que par le passé. Dans un souci de discrétion, les rescapés de l'exode se sont fondus dans la masse grandissante des exclus et des sans-abri produits par notre société. Les raisons de leur attachement à ce pays restent assez mystérieuses...

Les Enfants de Gaïa

Assez peu représentés en France où leurs efforts n'ont jamais vraiment porté leurs fruits, les Enfants de Gaïa ont choisi d'autres terres pour exercer leurs talents. Certains ont pourtant décidé de rester dans le sud pour propager, envers et contre tout, leurs messages d'espoir et d'harmonie.

Les Fianna

Anciens signataires du Pacte du Crépuscule avec les Fées et certaines Traditions de mages, les Fianna forment certainement la tribu la plus organisée de France. Intrinsèquement liés au peuple celte, ils ont résisté avec lui aux invasions romaines en Bretagne, région dont ils n'ont jamais été véritablement chassés. Les guerres qu'ils ont menées, même si elles se sont rarement soldées par de réelles victoires, ont permis à cette tribu de maintenir sa cohésion et d'éviter une dégénérescence généralisée. Entretenant de nombreux contacts avec les pays où leurs frères sont encore présents, les Fianna peuvent compter sur une aide substantielle en cas de menace grave.

Les relations entre Mages et Garous

Ne vous y trompez pas, le Pacte du Crépuscule est une exception. Ici comme ailleurs, les relations entre Mages et Garous n'ont jamais été au beau fixe. Les Mages se contentent d'éliminer les Garous qui se dressent sur leur chemin et, le cas échéant, de s'emparer de leurs Caerns qu'ils appellent Nodes. La France n'est pas pour autant le théâtre de batailles rangées entre ces deux factions aux préoccupations bien éloignées. Sachant qu'ils ne gagneraient rien à affronter les Mages de front, les Garous tentent d'éviter les conflits chaque fois que cela est possible. Les Caerns se faisant de plus en plus rares, et donc de plus en plus précieux, leur tâche n'est pas toujours aisée, mais Garous et Mages savent qu'ils possèdent un ennemi commun : la Technocratie. Cela est sans doute la seule raison empêchant les choses de dégénérer.

Les Fils de Fenris

Arrivée avec les premiers colons saxons qui s'établirent sur les côtes de la Neustrie durant les Âges Sombres, cette tribu a toujours constitué une force avec laquelle il fallait compter en France. Souvent battus (notamment par les Crocs d'Argent et par les Gangrels), ils ont toujours su se relever, à l'image des Fianna, pour défendre leur territoire normand. De nos jours, les Fils de Fenris sont encore actifs en Normandie où ils tentent de contrer les machinations de la Pentex. Certains d'entre eux se sont regroupés au sein d'un mouvement régionaliste extrémiste baptisé « Fraternité Asgard ».

Les Marcheurs sur Verre

Ils n'ont commencé à jouer un rôle significatif en France qu'à partir du Moyen Âge, au cours duquel ils creusèrent leur niche au sein de la classe marchande. L'Ère Industrielle aurait pu confirmer leur essor s'ils n'avaient pas été si occupés à combattre le Ver sous toutes ses formes. Nous les trouvons aujourd'hui dans les principales conurbations de France (Lyon, Lille, Paris, Marseille), mais il semblerait qu'ils soient beaucoup moins déterminés à combattre le Ver et ses serviteurs que par le passé.

Les Griffes Rouges

Souvent menacées, les Griffes Rouges sont parvenus à se maintenir en France envers et contre tout. Ils sont évidemment bien moins nombreux qu'autrefois, les loups ayant pratiquement disparu du pays. Quelques rares spécimens survivent dans certains parcs naturels et quelques forêts (Vosges et Auvergne) où ils ont été timidement réimplantés. Certains incidents récents, liés à des tentatives d'introduction, ont d'ailleurs provoqué la fureur de Griffes Rouges incontrôlables. Individualistes, aveuglés par leur rage, ces féroces guerriers en oublient toute prudence.

Les Seigneurs de l'Ombre

Arrivés en France après les Crocs d'Argent, les Seigneurs de l'Ombre ne sont jamais réellement parvenus à prendre leur place. Regroupée dans le nord, cette fière tribu est toujours aussi peu disposée à pactiser avec ses ennemis de toujours, d'autant que ces derniers se trouvent désormais au bord de l'anéantissement. Les Seigneurs portent actuellement leurs regards vers les Fils de Fenris, qu'ils aimeraient bien chasser une fois pour toute du pays. N'aspirent-ils qu'à régner sur le cadavre de Gaïa ?

Les Arpenteurs Silencieux

Les récents flux de population issue des rives méditerranéennes ont favorisé l'apparition de nouveaux Arpenteurs. Bien qu'ils soient présents en France depuis un bon moment (notamment dans le Sud), les Arpenteurs n'ont cependant jamais été très nombreux. Du fait de leur extrême mobilité (ils sont notamment proches des gitans avec lesquels ils partagent de mystérieux secrets), il est cependant difficile d'estimer leur nombre et il est encore un peu tôt pour évoquer une quelconque cohésion tribale.

Les Crocs d'Argent

En France comme ailleurs, les Crocs d'Argent souffrent d'une étrange dégénérescence, ils vivent dans la réclusion et la paranoïa, hostiles pour la plupart au monde extérieur. Le temps glorieux de leurs victoires d'autrefois (ils furent tout près d'asseoir leur domination absolue sur le pays, par le biais notamment de Guillaume le Conquérant qui aurait été l'un de leurs Gallains si l'on en croit leurs dires) est désormais bien révolu, même si une récente prophétie vient de leur redonner espoir. Ils en viennent pourtant à mendier l'aide des Griffes Rouges.

Les Astrolâtres

Pratiquement inconnus des Garous français il y a quelques décennies, les Astrolâtres ont fait leur apparition durant les années soixante-dix, à la faveur d'un enthousiasme nouveau pour les cultures orientales. Ils restent très rares : la France n'est souvent qu'une étape dans leurs quêtes mystérieuses, car ils ne sont généralement que de passage.

Cantonnés à leurs territoires américains, les membres des tribus Uktenas et Wendigos n'ont pratiquement jamais posé le pied en France. Quelques Uktenas auraient cependant été récemment aperçus dans le Sud.

Tour de France d'un Vagabond

Ceci est le journal intime de Cameron « Blast'em all » Sutherland. Anyone unauthorized : you suck big time and you know why.

Dimanche

OK, OK, je vais commencer, d'accord ? Dès que ce putain de van voudra bien remarcher. Il doit y avoir une merde avec les bougies. Bordel ! Bon, je mets Rollerskate Skinny en boucle sur le lecteur de CD, volume au max (on n'est pas en Irlande, tant pis : on fera comme si) et ça me calme un peu, mais pas autant que je le voudrais. Seigneur, mais qu'est-ce que je fous ? Je suis en train d'écrire un journal, maintenant. Finalement, j'ai peut-être besoin de faire le point de temps en temps. Je ne sais pas pour qui j'écris tout ça (pour moi, sans doute), mais pourquoi, ça, j'ai une petite idée.

Je viens de Pologne, via l'Allemagne et les Pays-Bas (bonne petite ganja, là-bas, putain...) et ce que j'ai vu dans ces pays (la Pologne, surtout) m'a carrément laissé sur le cul. Je veux dire, je viens des USA, OK ? Bon, c'est quand même un pays de givrés, faut pas se voiler la face. Mais là, ça dépasse tout ce qu'on peut imaginer. Cette saloperie de Ver a fait son nid en Europe, c'est très net, et je veux être sûr que c'est partout comme ça avant de retourner chez moi. Dire que je pensais que Détroit était la ville la plus lamentable de ce globe, putain...

N'allez jamais à Varsovie, les gars. Là-bas, Gaïa crève la gueule ouverte, et personne ne lève le petit doigt. Tout ça pour dire qu'il paraît que c'est pas la joie, ici, en France. On dit même que c'est un des pays d'Europe les plus touchés... Qu'est-ce que ça doit être ! Pour l'instant, je ne me suis rendu compte de rien. Il faut dire que je ne suis là que depuis deux jours, ça doit être pour ça, en tout cas j'ai pas vu un seul Garou dans le secteur. À ce qu'on m'a dit, ils ont tous foutu le camp. M'étonnerait un peu, quand même, il doit bien rester une poignée de masos. Tels que je connais les Fenris, par exemple, ça me ferait bien mal qu'il en reste pas un ou deux dans le coin. Des Crocs et des Fianna, y en a certainement aussi un peu. Je vais les trouver, je sais déjà à peu près où chercher. C'est pas très compliqué de trouver des spécimens comme nous dans un pays comme celui-là. Je me suis acheté une carte de France, j'ai pointé tous les secteurs où il n'y avait rien, et voilà : logiquement, on est là où il y a rien. On verra bien, je me suis donné trente jours pour faire le tour du pays. Actuellement, je suis à Saint-Dié, dans les Vosges, un vieux patelin complètement paumé, trente mille tondus à tout casser. Peut-être qu'en Europe, c'est considéré comme une métropole ? C'est sympa, y a des montagnes toutes bleues, un peu comme les Appalaches mais en dix fois plus petit.

J'ai déjà prévu mon itinéraire : je vais descendre vers la côte (Jura, Alpes, toujours les montagnes, quoi), après ça un petit tour en Provence puis direction les Pyrénées. Ensuite, je remonte vers le Massif Central, je me balade un peu dans le Centre, un crochet vers la Bretagne, la Normandie, le Nord (je vais éviter Paris, un hollandais m'a dit que je courais au suicide si j'allais là-bas. Il avait les yeux injectés de sang mais je vais peut-être pas prendre de risques inutiles), puis cap sur les Ardennes et retour sur les Vosges, et puis basta ! Ouf !

Seul petit malaise, je n'ai pas de thunes. Enfin, pour être honnête, je n'ai plus un kopek. Tout claqué, comme un con. Enfin, c'est pas trop grave, être garou présente quelques avantages. Je vais me faire toutes les stations-service isolées de ce foutu pays ! Ah, putain, je me sens comme Kerouac à vingt ans. La France va crever, mais je m'en tape complètement. J'suis pas d'ici.

Mardi

Ça débute très fort, première rencontre, premiers ennuis. L'un dans l'autre, je m'en suis plutôt bien tiré. Mais commençons par le commencement. Après deux jours de vadrouille dans les Vosges, sans rien à me mettre sous la dent, j'avais décidé d'aller faire un petit tour vers un endroit mystérieusement appelé la « Roche aux Fées ». Quelqu'un m'avait gentiment tuyauté, peut-être y avait-il au moins des changelins, dans ces montagnes ? Je suis descendu de mon van vers 21 heures, alors que la nuit s'était installée depuis bien longtemps et que la neige commençait à tomber. Je savais que je ne risquais pas de rencontrer beaucoup de touristes à une heure pareille. Je laissai mon van sur une petite route isolée et entrepris de gravir à pied les quelques cinq cents mètres qui me séparaient du sommet. À cause de la neige, qui formait maintenant un petit matelas cotonneux, le silence était assez frappant, du moins jusqu'à ce que je commence à entendre des rires. Discrets tout d'abord, ils s'amplifièrent rapidement, et j'en fus bientôt complètement entouré. J'avais la très désagréable impression qu'on se foutait de ma gueule.

Passant en vision infrarouge grâce à mon Cybersens je crus discerner quelques formes vagues dans l'obscurité, mais rien qui put m'indiquer avec certitude la nature de mes espions. « Tu es perdu ? », me sifflaient les voix, « tu cherches quelque chose ? ». Tout ça commençait à me taper sur les nerfs, j'avais envie de gueuler quelque chose de bien senti à ces petits salopards, mais mon français était trop approximatif pour que je puisse les insulter comme je l'aurais

voulu. « Bon », me suis-je dit, « ce ne sont pas des gamins, ça au moins c'est certain. Soit ce sont des Changelins, soit c'est quelque chose que je ne connais pas. À en juger par les voix et la tactique d'intimidation employée, ça ne doit pas être très méchant. »

J'ai donc choisi d'ignorer les rires (avec un peu de recul, je me dis que c'est peut-être ça qui m'a sauvé la vie), de toute façon, j'arrivais au pied de la roche. Mouais ! Pas si imposante que je l'avais imaginée, mais j'étais à peu près sûr qu'en montant dessus, je pourrais embrasser du regard toute la vallée, et l'idée de grimper là-haut pour regarder tomber la neige, un joint au bec, ne me paraissait pas complètement absurde. Les voix avaient cessé. Alors que je réfléchissais à cette brillante perspective, une… main se posa brutalement sur mon épaule. Je fis aussitôt volte-face, deux mètres cinquante de muscles et de fourrure me regardait. Crinos.

Je déglutis péniblement, s'il avait été seul, j'aurais considéré la situation d'un œil plus serein mais quatre de ses petits copains attendaient derrière lui, sous les pins. Le garou se retourna vers les siens : « Tout va bien, c'est un des nôtres ». Ah bon ? pensai-je, si tu le dis. « Nous sommes de la Tribu des Griffes Rouges et tu es sur notre territoire. Une chance que je t'ai reconnu sinon on te réduisait en morceaux. Qui es-tu ? » Il me fallut dix bonnes minutes pour convaincre mes hôtes que, non, je ne venais pas ici en ennemi et que oui, je n'étais que de passage et que j'allais bientôt partir. Les Griffes semblèrent se radoucir un peu. « Nous sommes en chasse », m'expliqua Crocs-de-Pierre, le fier Ahroun qui m'avait abordé un peu brusquement (il était le chef de la meute). Chasse ? « Les humains détruisent tout sur leur passage, la forêt, les lynx, les loups, notre vengeance est à la mesure de leurs crimes, nous massacrons tous ceux que nous trouvons. As-tu quelque chose à dire contre ça, Marcheur ? »

Well… Je n'étais pas le bienvenu ici, cela était assez clair. Je savais pertinemment que les Griffes Rouges ne portaient pas ceux de ma tribu dans leur cœur, je choisis donc d'adopter un profil bas pour la circonstance. Soulève-les-Montagnes, la seconde de Crocs-de-Pierre, me proposa de me joindre à leur équipée nocturne, je lui avais probablement tapé dans l'œil. Son chef accepta, non sans une certaine réticence. Je ne m'étendrai pas sur le récit de cette sympathique escapade, ce fut un véritable carnage. Nous sommes tombés sur un couple de touristes allemands que nous avons littéralement dépecés, je dirai plutôt qu'ILS les ont dépecés, je me suis contenté de regarder ça de loin, prétextant un léger essoufflement. J'allais tout de même pas me sauver en galopant !

Bienvenue en France, pensai-je, tandis que les cris de douleur et de terreur de la nana résonnaient dans mes oreilles. Repus et apaisés, les Griffes repassèrent en glabro et me raccompagnèrent tandis que je retournai vers le van où j'avais laissé mes affaires. Soulève-les-Montagnes s'avança jusqu'à moi. « Nous sommes obligés de faire ça, tu sais. Tu ne connais pas les gens d'ici, nous sommes le dernier espoir de

Gaïa. Les montagnes agonisent ». Je lui rendis son sourire : « T'es pas forcée de te justifier », dis-je en m'allumant une clope sous son regard désapprobateur, « je comprends. » Je m'installai sur le siège du van. « Au fait », demandai-je à Crocs-de-Pierre, « je suppose qu'on ne s'est jamais vu ? » Il me fixa droit dans les yeux. « Tu as bien deviné. Adieu, étranger. Dis à ceux de ton pays que nous continuons de nous battre. » Je mis le starter. « Ça marche », le rassurai-je en faisant marche arrière.

J'allais remonter ma vitre, quand il me vint une idée. « Hé ! C'est quoi, ces rires près de votre roche ? ». Regarde-les-Pins marcha jusqu'à mon véhicule pour me donner à voix basse la réponse que j'attendais. « Des Bonnets Rouges, des amis à nous. » Charmante contrée. Oh, et puis pourquoi pas ? Je fis un signe de la main à mes copains avant de mettre le cap sur le sud, direction Lugdunum. Les paroles du pompiste qui m'avait indiqué la roche me revinrent en mémoire (ça m'avait évité de me montrer violent avec lui, l'endroit n'était indiqué sur aucune carte). « Méfiez-vous de la Bête des Vosges » m'avait dit le vieux. « Euh... je suis pas du coin », lui avais-je répondu. « La Bête, voyons ! Deux cent moutons tués le mois dernier, sans compter les disparitions de touristes et de chasseurs. Elle est partout à la fois, cette saloperie, impossible de mettre le grappin dessus. Le pire, c'est que les médias s'en foutent complètement, ils nous prennent pour des cinglés de bouseux. » Pour le coup, je m'en allumai un petit, en l'honneur de ces salauds de Griffes Rouges. Putain, ils n'y vont pas de main morte.

Vendredi

Arrivé à Lyon hier, après avoir un peu traîné dans le Jura, où je n'ai rien trouvé de spécialement excitant. J'avais une adresse dans la ville, genre le copain du copain d'un cousin, ou quelque chose dans ce style, un certain Marcus Convex. J'ai mis trois heures à trouver où il créchait, et vingt minutes de plus à garer mon van. À priori, il n'y avait pas de raison particulière pour que ce type refuse de m'accueillir, mais il n'était pas dit non plus qu'il allait dérouler le tapis rouge. Dès que j'ai vu sa tête (coup de bol, il était chez lui), j'ai compris que c'était pas gagné. « Salut, je viens de la part de Living Shareware », ai-je dit. Il m'a regardé avec un air las, il avait des petites lunettes, une barbichette bien nette : je le sentais pas trop, et ça paraissait réciproque. « Qui ça ? ». Nouvelle explication tendue pendant dix minutes, histoire de bien lui faire comprendre que je n'étais ni un vendeur d'aspirateurs, ni un agent du Ver et que j'aurais pas craché sur son hospitalité.

Il consentit finalement à me faire rentrer, ce type avait un putain d'appart': Convex ne semblait pas particulièrement fauché. Nous nous installâmes dans son salon et il me servit une vodka citron avec une mauvaise grâce évidente. J'essayai de changer de sujet, histoire de détendre l'atmosphère. « Sympa, chez toi. Comment ça se passe, ici ? » Il me cloua au canapé d'un regard glacial. « Écoute, je ne sais pas au juste qui tu es, mais tu ne peux pas rester ici. Tu es complètement inconscient d'être venu comme ça, sans prévenir. Tu ne sais donc pas que Lyon est une ville extrêmement dangereuse ? » Je secouai la tête un peu bêtement : « Je pensais que dans la mesure où tu vivais ici... » Convex alla se planter devant sa baie vitrée, les yeux perdus dans le vague. « J'aimerais avoir ta simplicité d'esprit », m'insulta-t-il. « Si je pouvais vraiment partir, je le ferai. Mais les choses ne sont pas si simples. Nous avons un combat à mener, ici. » Ce type commençait à m'énerver. « Contre qui, les marchands de voiture ? » Marcus laissa échapper un profond soupir et se dirigea vers la porte, qu'il tint ouverte à mon attention. « Monsieur Sutherland, vraiment, j'ai pris grand plaisir à vous recevoir, mais je crains que le temps qui vous était imparti touche maintenant à sa fin. Revenez nous voir à l'occasion. » Je saisis mon sac à dos et passai rapidement devant lui. « Philodoxe, hein ? J'ai toujours détesté votre sens de l'humour. »

Convex me claqua pratiquement la porte au nez, je m'apprêtai à descendre les escaliers en lui hurlant quelque insulte pertinente lorsqu'un type monta les marches vers moi et se figea littéralement sur place en me voyant. Vampire ! Pas besoin d'être un métis pour identifier une pareille saloperie. Ses yeux se mirent à rougeoyer d'un feu malsain, et je sentis les poils de ma nuque se hérisser sous l'effet de la fureur. « Je ne sais pas qui tu es... », commença-t-il d'une voix sourde, « mais tu vas pa... » La porte de Convex s'ouvrit à la volée. « Morens ! » cria-t-il d'un ton qui interdisait toute réplique. « Arrête ! Il est avec moi. » Le vampire mar-

Les relations entre les Marcheurs sur Verre et les Vampires à Lyon

Le Régent de la Congrégation de Lyon, Morens, est un vampire d'une habileté politique peu commune. Il est ainsi parvenu à convaincre les Marcheurs sur Verre (une demi-douzaine d'individus répartis dans l'agglomération) de collaborer avec lui dans la lutte qu'il mène contre les Giovanni. D'abord réticents, les Garous ont fini, en désespoir de cause, par se ranger à ses arguments.

Morens leur a en effet promis de leur assurer sa protection une fois que les choses seraient rentrées dans l'ordre, c'est-à-dire une fois que les Giovanni auront été définitivement écartés du pouvoir. Souvent menacés par les vampires et contraints de déménager, les Marcheurs, désabusés, ont accepté de prêter assistance au Tremere. Ils savent que leur survie et leur tranquillité passent maintenant par une collaboration avec ceux qu'ils pensaient être des serviteurs du Ver et qu'ils considèrent désormais comme un moindre mal. Les Marcheurs sur Verre lyonnais, à l'instar de nombreux autres membres de leur tribu, semblent avoir déjà abandonné la lutte.

qua une pause incrédule pendant laquelle il me sembla apercevoir ses crocs se rétracter. « Très bien… si tu le dis. » Tous deux me fixèrent du regard, en attendant que je redescende, ce que je fis, avec une lenteur toute calculée. Ainsi les Marcheurs sur Verre collaboraient-ils ici avec les Cadavres. Bon, il ne s'agissait pas de généraliser sur la seule foi de cet incident, mais j'en avais pris un coup au moral. Je décidai de ne pas m'attarder dans cette ville pourrie et de filer vers le grand sud, histoire d'oublier tout ça.

Mardi

Savoie. C'est à cause de ce genre de nuits que je me rends vraiment compte que parfois, j'ai pas de bol. Et c'est comme ça depuis que je suis tout petit. Cette nuit-là, donc, ma guigne a pris la forme d'une jeune femme hystérique qui s'était pratiquement jetée sous mes roues, alors que je venais de traverser quatre-vingt kilomètres de campagne enneigée sans croiser âme qui vive. Dire que je désespérais serait un euphémisme. Je freinai brusquement, proférai un juron sur mon volant et me précipitai dehors pour aider la femme à se relever. Son regard était ailleurs, elle balbutiait, elle avait froid. Sans me voir, elle m'implorait. « Ma petite fille… » disait-elle, « ma petite fille, il faut que je retrouve ma petite fille… » Eh, Merde ! Je l'emmenai à l'arrière du van où j'entrepris de la réchauffer en l'emmitouflant sous une épaisse couverture. J'essayai de la raisonner, en lui caressant les cheveux (sentimental, toujours). Au bout de quelques minutes, elle me confia, d'une voix tremblante, qu'elle était à la recherche de sa fille qui venait de faire une fugue. Sans blague ! À son accent prononcé, je déduisis qu'elle devait habiter une de ces petites fermes perdues perchées sur un flanc de montagne où, je suppose, les maris sont toujours bourrés et les femmes toujours éplorées. Clichés, clichés… Pendant trois heures, nous avons erré de sentiers en sentiers, de refuges de montagne en abris forestiers. Pendant ce temps, Mona, c'est ainsi que se nommait ma protégée, cherchait son enfant alors que je tapotais sur mon volant et essayais de déchiffrer la putain de carte de ce putain de coin paumé.

Fuck ! Où étions-nous d'abord ? J'avais l'impression d'être un taré de David Vincent sans personne à qui parler. Quelques minutes plus tard, j'aperçus un panneau indiquant « Auberge du Chaudron Rouge, 2 Km ». Je consultai mon guide, aucune trace de cette taule, génial ! Après les Envahisseurs, on entrait dans la Quatrième Dimension. Nous pensions que la petite avait pu trouver asile là-bas, ça puait, mais c'était la seule chose que nous avions. Nous étions fatigués et le chauffage de la tire venait de rendre l'âme. C'est une de ces situations où vous n'avez pas vraiment le choix, c'est généralement à partir de là que commencent les ennuis.

L'auberge du Chaudron Rouge ne payait pas de mine. Je garai le van devant la grange, sortis de la caisse, bouclai mon blouson, rajustai ma casquette et ouvris la portière à Mona. Elle se précipita aussitôt vers la porte d'entrée et tambourina comme une dératée. Je poussai un « Hé ! » inefficace, glissai sur une plaque de verglas et pris du retard. La porte s'ouvrit sur une vieille femme, derrière elle, des vapeurs rouges évanescentes faisaient fondre la glace du porche. « Vous n'auriez pas vu une petite fille rousse, avec des taches de rousseur ? Environ dix ans ? » demanda Mona en joignant les mains comme pour prier. La vieille lui adressa un superbe sourire édenté, « Ah, c'est votre fille ? Entrez, entrez donc, elle est ici, elle se réchauffait. Elle a eu si peur… » Mona éclata en sanglots et se rua à l'intérieur. J'arrivai à mon tour sur le seuil, la vieille se retourna en riant et me toisa : « Monsieur ? » Je me réchauffais en agitant les bras comme un crétin.

Je crois que nous nous reconnûmes en même temps. « Cher ami, dit-elle en ouvrant ses vieux bras, il y a si longtemps que nous n'avions pas eu de visiteurs ! Hé, les filles, venez voir qui est là ! » Elle me fit entrer dans un vestibule surchauffé. Du papier peint rouge vif, pourquoi pas ! Un rideau de perles s'écarta pour laisser passer une autre vieille, encore plus monstrueuse que la précédente. Elle me serra dans ses bras, me tâta le ventre et toutes les deux commencèrent à me jauger en gloussant. De véritables harpies. C'est à ce moment là que j'entendis un cri, un hurlement résolument humain, discordant, empreint de souffrance et de terreur, une plainte brève comme la mort. Mon sang se glaça, quelques secondes plus tard, une porte s'ouvrit sur la troisième… sœur ? Elle tenait une louche à la main et portait un tablier blanc recouvert de sang. « Qu'est-ce que c'était que ça ? », dit-elle en s'adressant aux deux autres, « elle n'était même pas vierge ! »

Les idées se bousculaient dans ma tête : le cri, c'était Mona. Ces salopes de vieilles, des Furies Noires. Les putes !

Elles me dirent de venir voir leur œuvre, j'esquissai un sourire, légèrement écœuré, mais elles me poussèrent vers la porte et j'entrai dans une pièce monstrueuse et puante, leur antre. Un gigantesque chaudron rouge bouillonnait en son centre, dans un coin gisait un corps désarticulé, réduit en charpie par une force monstrueuse, Mona. La première sœur, Mitha, s'avança vers moi et me susurra : « Aimerais-tu être immortel, frère ? ». La seconde, Nala, me souffla dans le cou, d'une haleine fétide : « Pourquoi ne resterais-tu pas avec nous, frère ? Nous avons besoin d'un beau mâle pour nous satisfaire. Peu importe sa tribu. » La troisième, Gena, grimpa sur un tabouret et touilla l'épaisse mixture qui cuisait dans le chaudron, elle tenait un étrange calice à la main. « Veux-tu goûter notre tambouille, frère ? C'est une spécialité savoyarde ». J'aimais pas du tout cette façon qu'elles avaient de m'appeler « frère ». La vieille releva sa louche, une petite main sectionnée flottait dans l'infâme bouillon, celle d'une gamine qui avait dû avoir dix ans. Les trois harpies partirent d'un rire strident, les ombres se tordaient autour de la pièce rougeoyante, la chaleur m'étouffait, les odeurs m'agressaient. Je chancelai.

Le Calice de Bathory

Certains prétendent que ce fétiche confère la jeunesse éternelle à quiconque boit son contenu, pourvu qu'il ait été préalablement rempli de sang de vierge. Les trois sœurs l'ont sans doute volé au Sept des Visions Oubliées (Miria, Mer Égée). Vous pouvez consulter le supplément intitulé Caerns pour plus de détails.

Niveau 4 — Gnose 7

Il est difficile de prévoir ce qui se passerait si les personnages tombaient par hasard sur l'Auberge du Chaudron Rouge. Livreraient-ils les vieilles femmes à leurs sœurs de Grèce (dans la mesure où les trois sœurs ont violé la Litanie) ? Essaieront-ils de tirer parti de la situation pour s'emparer du Calice, mais ensuite, qu'en feront-ils ?

Les trois sœurs se regroupèrent autour de moi, tel un conclave maléfique, une lueur de corruption brillant dans leurs yeux centenaires. Ces garces riaient, riaient, riaient… je hurlai. Ma chemise commença à se déchirer, mes crocs poussèrent, mes griffes sortirent. Impression de souffrance. Elles prirent peur et reculèrent, une lueur d'interrogation dans le regard, je poussai un hurlement, défonçai la porte et rejoignis mon van en courant comme un tordu.

Ce n'est qu'au bout de plusieurs kilomètres que je fus assez calmé pour me remémorer une histoire, elle se passait dans un Caern perdu, sur une île de la mer Égée. On y évoquait trois sœurs chargées de garder un fétiche, un calice qui, une fois rempli du sang d'une vierge, pouvait octroyer l'immortalité à celui qui en buvait. On raconte également que ces trois sœurs, ayant été chassées du Sept, auraient volé le calice. S'il s'agissait de ces trois sœurs-là, le Fétiche était en de bien mauvaises mains. La Litanie ? Elles connaissaient pas. Bonne chance aux prochains visiteurs.

Mercredi

Alors là, je dis bravo. Y a des fois comme ça. Bon, je reprends tout dans l'ordre. Après la Savoie, qui m'était un peu restée en travers de la gorge, je décidais de repartir pour le Sud où j'avais une dernière adresse, que le copain du copain du copain (le même qui m'avait filé le tuyau pour Lyon… sympa) m'avait tendu en clignant de l'œil. Pendant mon voyage, j'avais désespérément essayé de comprendre. Je repassai le message dans ma tête : Lune Bleue dans le Ciel et Étoile Violette, 220 rue des Lilas, etc. Un nom de code ? Quand j'ouvris la porte du numéro 220 de la rue des Lilas, dans le petit bled perdu de Poinçon-le-Trou, ou un truc du genre, mon visage s'illumina, des Gaïas. Lune Bleue était une ravissante quadragénaire aux longues nattes blondes, je me présentai avec un sourire gêné, elle me regarda dans les yeux et me serra dans ses bras. Je ne compris pas tout de suite pourquoi elle venait de faire ça, mais ça éveilla quelque chose en moi.

C'était un petit Sept, une quinzaine de frères regroupés autour d'un gigantesque tronc d'arbre perdu dans une forêt au nord du village. Lune Bleue m'y emmena le soir même, elle me guida à travers les ronces et les buissons sauvages et nous rejoignîmes quelques caravanes. Notre arrivée fut fêtée comme s'il s'agissait de l'arrivée d'un couple princier. Sacrés Gaïas ! On me serra la main, on m'embrassa, on me coiffa, on me flatta. On me fit asseoir sur un large rocher gris et on me fit raconter mes histoires, comment j'avais bravé les trois sorcières de Savoie, comment j'avais rabattu le caquet de Morens à Lyon, comment j'avais baisé la reine du Danemark... En fait, je crois que ce soir-là, j'ai carrément beaucoup bu... et beaucoup fumé aussi. Vraiment beaucoup, quoi. On m'a tressé un collier de violettes et on m'a fait danser autour du Caern. Waouh ! J'ai aidé un frère, Miel, à guérir ses blessures auprès du tronc, j'ai joué à cache-cache avec deux enfants illuminés par la grâce (ouais, enfin c'était comme ça que je les voyais à ce moment-là). J'ai écouté des histoires et regardé les étoiles clignoter au-dessus de nous, comme un vrai gosse. Quelqu'un avait amené un piano (?!?) et jouait du Satie en improvisant des poèmes urbains. Il se moquait vaguement de ma façon de m'habiller et de l'allure de mon camion, mais ça me faisait marrer. J'ai bu, j'ai fumé, je me suis improvisé une vie, cette nuit-là j'ai été heureux. Assis sur un tas de bois, je rencontrai Kheops, un Arpenteur venu là pour se rassurer. Il était lui aussi un voyageur, il m'a conté ses errances tibétaines et ses explorations africaines. Je l'ai écouté, tétanisé par une admiration et un respect exacerbés par l'alcool, il parlait comme un scribe, en articulant ses mots autour d'un rire ou d'un son agréable. Je crois que cette nuit-là, il est devenu mon ami.

Puis, ils me dirent d'entrer dans le tronc, pour aller chercher mon lapin retardé (quoi ?). En riant, je me mis à quatre pattes et commençai à imiter une Alice défoncée à la recherche de sa virginité, ils riaient tous de mes blagues. Puis le rire se tut et je vis... l'espace, le vide. Des nacelles de bulles me frôlaient en hurlant, des astres me traversaient et me pénétraient d'une saveur encore inconnue. Je voyais des paysages déformés par l'eau et la vapeur, mes amis assis en cercle autour du tronc, ils riaient et dansaient. J'étais au-dessus, en dessous, les perspectives se brisaient et je dérivais sur le fleuve de mes pensées. Je vis Gaïa penchée sur le monde, telle une mère sur un berceau. Elle pleurait mais m'accueillit en son sein (un sein par ailleurs magnifique, épaté au bout comme une poire bien mûre) en me berçant. Je jouais à la marelle sur les existences des autres, je tournais dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour mieux remonter le flot de mes souvenirs qui prenaient forme devant moi. Umbra ou ganja ? Le lait de la mère nourricière... j'aurais pu le boire éternellement. Je m'endormis, je crois, en souriant, baigné par la lumière de l'aube. Je fis cette nuit-là les plus beaux rêves de ma vie. Le problème, c'est que je les ai tous oubliés.

Lorsque je me réveillai, je n'étais pas dans mon van, j'étais nu dans une caravane, allongé sous une grosse couverture bleue. Je regardai autour de moi, personne. Je sortis, le feu était éteint, certains dormaient encore à même le sol, satisfaits et repus. J'avisai Kheops et Lune Bleue, enlacés sur un parterre de fleurs mauves. Je les bénis en silence et retournai m'habiller. Dans un coin de la caravane, je trouvai une pile de vêtements. Ce n'était pas les miens mais ceux de Kheops. Il y avait là ses affaires, son sac et ses chaussures, un pressentiment m'encouragea un peu. Je trouvai un portable, seul élément de technologie dans un bardas de gris-gris. J'eus l'impression que l'on m'adressait un message, un signe que moi seul pouvait saisir, c'était évident. Sans arrière-pensées, je pris l'ordinateur, m'habillai et récupérai mon van. Sans me retourner.

Jeudi

J'ai jeté un coup d'œil sur le portable. Des textes, en vrac, pas mal de textes. Sans doute des notes compilées par Kheops. Je lirai tout ça plus tard.

Dimanche

Je viens d'arriver à Carcassonne. De Marseille, j'ai pris le ferry et j'ai parcouru la côte en soupirant. La Méditerranée est un véritable dépotoir, le Ver est ici, je le sens pulser, vibrer. Les vapeurs de ganja me font tourner la tête. Quand je passe la muraille de Carcassonne, je sens le Ver agresser mes sens. Je suis maussade et déprimé. J'arrive à l'hôtel, je regarde cette ville magnifique, que tout le monde croit gorgée de légendes et d'histoire. Bullshit !

Mardi

Je suis maintenant à Mont-de-Marsan, crevé mais content.
Il m'est encore arrivé une expérience hallucinante avant-hier. Arrivé dans les Pyrénées, je me suis d'abord décidé pour les châteaux cathares, on m'avait tellement parlé de ces grands machins de pierre que je m'étais préparé à quelque chose de monstrueux. Mauvaise pioche, ce n'était que de vieilles ruines battues par les vents, rien de plus. Ce n'est qu'au troisième pétard que j'ai commencé à comprendre pourquoi ils faisaient tant rêver, il faut vraiment y mettre du sien pour se retrouver au Moyen Âge. Autant avouer que la visite historique m'a vite gavé, installé dans un petit café, niché dans un village de montagne encore plus minuscule, je me suis mis à picoler bière sur bière en pensant à mon pays.

Un petit gamin avec un pull à col roulé, le fils de la tenancière, s'est approché de moi, « Hé ! » m'a-t-il dit en me tirant par la manche, « t'as déjà vu des fantômes ? » J'ai lentement posé mon regard sur lui avant de lui dire : « Des fantômes ? Bien sûr ! J'en vois tous les jours ». Ca l'a laissé pensif un moment, il a alors pointé le doigt sur la montagne qui nous faisait face, « Y en a là-bas, des fantômes. Je les ai vus, une fois. » Sa mère s'est pointée avec ma cinquième bière :

« Kevin, arrête d'embêter le monsieur, tu veux bien ? » Le petit a levé les yeux vers moi, « C'est un monsieur qu'a vu des fantômes maman. » Pardonnez-le, semblait me dire sa mère, il était tout excusé, vu que je commençais à être sérieusement pété. Okay, j'me suis dit, ce soir j'irai faire un tour, sur cette putain de montagne, on verra bien ce qui s'y passe. J'ai posé un billet de deux cents francs sur la table et j'ai demandé à la serveuse de m'en remettre encore pour ça.

Plus tard, sur la Montagne de Larrun. Il était environ une heure du matin, et j'étais en train de me les geler comme un con, tout ça parce qu'un gamin de cinq ans m'avait expliqué qu'il avait vu des fantômes sur cette putain de hauteur. Le coin était sympa, avec sa petite chapelle à moitié défoncée, mais j'étais vraiment en train de crever de froid. Je me suis réfugié près de l'autel de pierre, au fond de l'église, si on peut appeler ça comme ça. Pour le coup, j'étais complètement dégrisé.

Il était deux heures du mat lorsque j'ai vu la porte de la chapelle s'ouvrir doucement en grinçant, c'était comme dans un rêve. Deux types débarquèrent, accompagnés par une soudaine bourrasque de neige, et posèrent leurs sacs à dos sur le sol. Ils ont jeté un regard circulaire et… merde, ils m'ont remarqué. Des Garous ! Méfiants, nous nous observâmes pendant quelques secondes, ils n'avaient pas l'air hostile, « Excuse notre intrusion, ami. Je pense que nous sommes là pour la même raison que toi, la lune est propice ce soir », dit l'un d'entre eux. Je fis semblant de savoir de quoi il parlait, ils vinrent s'asseoir près de moi et se présentèrent, celui qui avait parlé était un Astrolâtre. C'était un type barbu d'une trentaine d'années, au regard très doux, un Métis à en juger par son bras totalement atrophié. Il affirma s'appeler Mark et n'être que de passage en France, son accent était effectivement bien pire que le mien. Son copain me rappelait un peu Kheops, pas étonnant : c'était un Arpenteur Silencieux, il ne prit d'ailleurs même pas la peine de me dire son nom, ce dont je me foutais pas mal en vérité. Je me demandais ce que je faisais là.

Mark déroula un petit tapis brodé et posa devant lui une foule de petits objets dont la fonction m'échappait, sans doute des fétiches. L'Astrolâtre me regardait bizarrement, et pour ne pas faire tache, je sortis mon briquet, mon paquet de clopes, mon discman… et les disposai sur le côté. Mark haussa les épaules avant de fermer les yeux, nous avons attendu, dix minutes, vingt, puis trente, toujours rien. Je commençai à fatiguer, « Ça vous dérange si je fume ? », dis-je, mon copain égyptien hocha doucement la tête. Et c'était reparti, dans l'état qui était le mien, j'étais prêt à voir n'importe quoi.

Ça a enfin fini par arriver. Il devait être quelque chose comme quatre heures du matin lorsque l'Arpenteur a fermé les yeux, entrant semble-t-il dans une intense concentration. Il paraît que ces types ont le pouvoir de parler avec les morts. Une forme évanescente se matérialisa peu à peu sous nos yeux, on aurait dit qu'elle était séparée de notre champ de perception par une membrane diaphane. C'était une femme, vêtue d'une longue robe grise, elle nous regarda, ses lèvres bougèrent, mais je n'entendis aucun son. L'Arpenteur semblait avoir compris ce qu'elle avait dit car il lui répondit : « Merci, Ethielle. » Mark paraissait faire la gueule, je crois qu'il devait se sentir un peu exclu du jeu, j'étais pour ma part pétrifié… et fasciné. J'étais en train de contempler quelqu'un qui était peut-être décédé depuis des centaines d'années, et cette personne nous voyait elle aussi. Cette scène ne dura que quelque minutes pendant lesquelles, j'en suis persuadé, Ethielle et l'Arpenteur communiquèrent réellement, ce salopard était parvenu à ouvrir une porte sur l'Outre-Monde.

Sans que nous en prenions vraiment conscience, l'apparition se dissipa peu à peu avant de s'évanouir, l'Arpenteur se releva alors et brossa ses vêtements, il semblait fatigué et ému. Mark s'approcha de lui et lui posa la main sur l'épaule : « Alors ? » Alors, rien. Son ami le regarda d'un air las, « Elle a des problèmes. Il faudra bientôt que je te quitte, ami. » Mark se retourna vers moi en soupirant, « Les choses ne sont pas simples, là-bas non plus. J'ai l'impression que c'est la première fois que tu mets les pieds ici, je me trompe ? Non, ne perds pas ton temps à nous expliquer. J'aimerais simplement que tout ce qui s'est passé ici reste entre nous si tu veux bien. Pour Tekmhet. » Je lui ai adressé un sourire fatigué, « Aucun problème » lui ai-je dit, de toute façon, je n'avais pas compris grand chose. Nous nous séparâmes et je redescendis vers la vallée, perdu dans la nuit glaciale.

Vendredi

C'est plus fort que moi, j'adore le foie gras. Je n'en ai pourtant mangé qu'une seule fois, lors d'un Thanksgiving particulièrement copieux. Lorsque je suis arrivé dans le Périgord, mon instinct d'enfant et mes papilles gustatives se sont réveillés d'un coup. J'ai garé mon van sur le terre-plein de la ferme Veaux, spécialisée dans la fabrique de foie gras. Monsieur Veaux était un type adorable, et contre la promesse de lui acheter quelques boîtes, il me fit visiter sa ferme. J'étais ravi et fasciné. En l'espace de quelques heures, je sus tout sur la fabrication du foie gras. Ouah, je pensai, quand les copains sauront ça, ah, ah ! Comme promis, j'achetai avec enthousiasme une grande quantité de foie gras.

La nuit tombait sur les montagnes lorsque Monsieur Veaux me raccompagna au van, il sembla apercevoir quelque chose au loin, « Foutus satanistes », dit-il en grinçant des dents. En regardant dans la même direction, je vis une forme lumineuse disparaître derrière une colline boisée. Lorsque je lui ai demandé de quoi il s'agissait, Monsieur Veaux m'a dit que certains jeunes de la ville venaient ici, une fois pas mois, pour il-ne-savait-quelle messe noire. Je lui demandai, histoire de rire, s'il n'avait jamais pensé à avertir la police, il a haussé les épaules et m'a répondu que tout ça, « c'était pas ses oignons ». Ces types étaient des jeunes, m'expliqua-t-il, des jeunes et des ignorants. J'étais aussi ignare qu'eux, mais surtout désespérément curieux.

Je gravis ce soir-là la colline sans trop de problèmes, la vue était somptueuse de là-haut, le lieu était isolé et particulièrement sauvage. Je marchai pendant une bonne demi-

heure avant d'apercevoir les lueurs de torches entre les branches d'un grand chêne, je percevais maintenant les accents d'une étrange mélopée, un truc que j'avais déjà entendu ailleurs, sous une forme différente. Je m'avançai dans les fourrés et écartai doucement quelques mauvaises herbes particulièrement coriaces. Des satanistes ? Mon cul !

Une trentaine de Garous en toge blanche s'étaient regroupés au fond d'un ravin, l'un d'entre eux, vêtu d'un long manteau gris et portant une barbe fournie, était assis sur un gros caillou et semblait dormir. Trois danseuses, en hispo, se contorsionnaient autour d'un grand rocher sculpté. J'étouffai un juron, des Crocs en pleine assemblée, j'étais encore là au bon moment. Mon instinct me criait de fuir, mais ma curiosité était la plus forte, les Crocs étaient solennels, splendides et inquiétants. Ils étaient là pour parler de choses sérieuses, je tendis l'oreille.

Le Maître de l'Assemblée prit la parole : « Mes frères, j'attire votre attention sur la tournure délicate que risque de prendre cette affaire. Nous ne sommes sûrs de rien, nous pouvons nous tromper. »

Un autre : « Et pourquoi nous serions-nous trompés, Large Mardok ? As-tu peur de quelque chose ? Pour ma part, et je l'ai déjà dit, je pense que nous n'avons pas commis d'erreur sur la personne, mais sur la signification. Le Loup Blanc est ici pour attirer le malheur et la destruction sur nous, pas pour nous rendre notre gloire passée. »

Une troisième voix : « C'est déjà fait. Pour ce que nous en savons, Gaspard a disparu. »

Le vieil homme barbu se mit à rire, Mardok grogna mais se tut.

Un autre : « Le bouillant Achille a raison, Large Mardok, n'oublions pas que toute prophétie est tributaire, avant tout, d'une association d'idées aussi subjective qu'arbitraire. Pourquoi demander le soutien des Griffes Rouges ? Les tribus pensent mal ensemble, trop d'enthousiasme peut tuer la vérité. »

Large Mardok : « Tes pensées sont nobles, Sully. Mais tu remets en cause les bases de notre politique actuelle. Notre salut réside dans la coopération, tu le sais comme moi. Regarde-nous, nous ne sommes plus que l'ombre de notre race. Au Nord, nos fiers parents se sont battus contre les Bâtards de Fenris, tout près de nous, la déchéance s'empare des plus grands (rire sadique du vieil homme, Achille le fit taire d'un coup dans le bras). Ici, nous nous terrons pour survivre et le Ver finira par nous achever si nous ne réussissons pas. Nous avons besoin d'aide. »

Achille : « Est-ce uniquement pour cette raison que tu t'attaches à la chimère du Loup Blanc ? (Mardok baissa la tête) Il n'existe pas, tu le sais (il se tourne vers les autres) : est-ce là le seul moyen que nous ayons trouvé pour nous rassurer et continuer d'espérer ? Regarde Édouard (il montre le vieil homme). C'est la seconde fois qu'il nous rend visite en un an, lui non plus ne sait que penser, rappelle-toi qu'il se trouve au centre même du problème. Non, non, n'y songe plus, le Loup Blanc ne viendra jamais, il ne te reste que Gaïa. » Un autre : « Peut-être t'apportera-t-elle les rêves dont tu as besoin. »

Le vieil homme se remit à rire mais, cette fois, ne s'arrêta plus. Je reculai et marchai sur une branche qui cassa en produisant un craquement sinistre. Le regard vide, Achille tourna la tête vers ma cachette et me dévisagea en fronçant les sourcils.

Je suis parti aussi vite que j'ai pu, j'avais peur, pourquoi le cacher ? J'étais paniqué. Arrivé au van, je fouillai fébrilement mes poches à la recherche de mes clefs, je les trouvai puis les fis tomber. Je me baissai et les ramassai, ouvris la voiture et me claquai la porte sur les doigts, étouffai un juron, tâtonnai le démarreur, c'était l'horreur. Je parvins enfin à foutre le camp, je jetai un coup d'œil dans le rétro et je vis que personne ne m'avait suivi. Pourquoi ? Étaient-ils si désespérés ? Peut-être auraient-ils souhaité mon aide, mes conseils ?

Avec un peu de recul, je m'en veux un peu. Peut-être aurais-je dû chercher à comprendre ce qu'exprimait ce regard ? De la tristesse ? Nous sommes en guerre, mais trop encore écoutent leur lâcheté et non leur sang. Oh, ta gueule, Cameron !

Parfois, je me hais.

la Lignée de Morle

Depuis plusieurs siècles, la famille De Morle tente à grand peine de survivre dans un isolement presque total, elle vit retranchée dans un immense manoir, tout près du lieu-dit qui porte son nom. L'influence de cette maison était jadis considérable, du fait d'une noble ascendance qu'ils faisaient remonter jusqu'au héros celte Brennus, les De Morle pouvaient revendiquer une autorité qui s'étendait sur une grande partie de la région. La famille De Morle n'est plus aujourd'hui que l'ombre d'elle-même, l'exode rural qui a suivi la seconde guerre mondiale l'a privée de ses forces vives, elle s'éteint doucement, prisonnière de l'oubli.

> Les De Morle, et Félicien le premier, violent la Litanie sans retenue. De graves sanctions pourraient être prises à leur encontre si les Crocs d'Argent savaient ce qui se passe réellement dans leur manoir, et s'ils n'étaient pas obnubilés par leur prophétie chimérique pour enfin regarder les choses en face.

Le Patriarche. Félicien De Morle
Croc d'argent Ahroun

Malgré son âge vénérable (96 ans), Félicien De Morle mène toujours sa famille d'une main de fer, toujours alerte le patriarche fait figure de véritable tyran, il est d'ailleurs plus craint que respecté. Issu d'une époque aujourd'hui révolue, il n'a jamais accepté le tour qu'ont pris les choses au cours du XXième siècle, le retrait des De Morle des affaires humaines mais aussi de celles de la nation garou, lui est sans doute imputable. Il aurait pourtant pu devenir un leader exceptionnel, la guerre des tranchées et son cortège de traumatismes semblent l'avoir marqué au plus profond de son être. Rendu à moitié fou par les bombardements intensifs et les attaques au gaz, Félicien a renoncé à l'humanité, et le sort de cette « putain indigne », tout comme celui des Garous, lui est désormais pratiquement indifférent.

De retour sur ses terres, Félicien De Morle a rapidement consolidé son emprise sur le clan familial, au nom de la nécessité de se protéger du monde extérieur. Entraînant ce qui restait de sa lignée dans sa chute morbide, il s'est employé avec talent à créer un véritable enfer pour sa famille. De nos jours, le Patriarche « règne » toujours par l'entremise de son fils Alexandre, retranché dans sa grande chambre, au dernier étage du manoir. Seul dans l'obscurité, il guette les bruits et les échos des conversations, Dieu seul sait ce qu'il peut bien penser.

L'Ermite. Édouard De Morle
Croc d'Argent Théurge

Frère cadet de Félicien, Édouard vit à l'écart de la famille, dans une bastide délabrée proche de la grotte qui abrite le dernier Caern appartenant à la famille De Morle. Même si son frère affirme à qui veut l'entendre l'avoir banni, Édouard a volontairement quitté le manoir, tentant par le biais de ce geste d'échapper à l'insidieuse folie qui, depuis la Grande Guerre, imprègne les lieux comme un poison visqueux. Déconcerté par la démence de Félicien, il a préféré se retirer, dans l'espoir de trouver une solution à la malédiction qui frappe les siens. Seule la présence du Caern a pu le persuader de rester dans la région.

Les années ont malheureusement usé la volonté d'Édouard, le vénérable Théurge ne cherche plus désormais à résoudre quoi que ce soit, il contribue à sa façon au déclin de la lignée. Quand il n'erre pas pendant de longues heures, quasiment indif-

férent au monde extérieur, Édouard procède à de vagues rituels mécaniques et inutiles dans la grotte abritant le Caern. On peut le trouver ici prostré dans une position presque fœtale, parlant à des esprits qui n'existent sans doute que dans sa tête, des esprits qu'il accable de ses litanies plaintives et amères.

Alexandre De Morle
Croc d'Argent Ahroun

Fasciné par la personnalité de son père, qu'il considère comme un héros de la Grande Guerre, Alexandre est rapidement tombé sous l'influence du Patriarche. Même lorsque ce dernier a manifesté des signes évidents d'aliénation, le jeune garou l'a toujours soutenu contre ses frères, devenant par là même son principal pion. Félicien est pourtant loin de lui rendre son dévouement et sa loyauté, il passe volontiers ses nerfs sur lui et n'hésite pas à le battre. Écrasé par le despotisme de son père, Alexandre a lui même sombré dans la folie. Il a ainsi décidé de collaborer avec l'occupant au cours de la seconde guerre mondiale, et ce avec la bénédiction de son père. Il dut faire face à la vindicte de son frère cadet, Henri qui voulait rejoindre la Résistance.

La cohésion familiale étant menacée, Félicien et son âme damnée décidèrent d'éliminer le « félon », ce dernier fut laissé pour mort dans une ravine alors qu'il venait de quitter le manoir pour rejoindre le maquis. Le nom d'Henri est devenu tabou dans la famille, il est officiellement mort pendant la guerre après avoir été capturé par la Gestapo, victime de sa propre démence… S'étant racheté une conduite auprès des autorités installées en hâte à la Libération, la famille De Morle échappa à l'épuration et poursuivit son existence clandestine sans plus de remords. Outre ses exactions strictement familiales, Alexandre De Morle est responsable du viol et du meurtre de deux touristes allemandes dont les corps n'ont jamais été retrouvés.

Angeline De Morle
Croc d'Argent Ragabash

Angeline est la fille d'Alexandre De Morle et la mère de ses derniers rejetons. Très tôt, la jeune fille a dû subir les répugnants assauts de son père lequel, poussé par Félicien, s'est mis dans l'esprit que forniquer avec elle lui donnerait le fils que sa propre femme n'avait su lui offrir. Persuadé du bien-fondé de cette théorie, Alexandre ne s'est pas privé de la mettre en pratique, la jeune Angeline étant particulièrement jolie… Une fois de plus, la folie du Patriarche et de son fils s'est propagée aux membres de la famille, et ce au nom d'une protection illusoire contre la corruption et la décadence venant de l'extérieur… Profondément déstabilisée par les agissements répétés de son père, Angeline développe un dédoublement de personnalité, une affection somme toute fréquente dans ce genre de situations. Lorsqu'Alexandre commettait l'irréparable avec sa fille, il ignorait que celle-ci était non seulement de son sang mais aussi une garou. Ce n'est qu'au cours de l'une de ses fréquentes visites nocturnes, Angeline n'était alors âgée que de quatorze ans, que celle-ci se transforma pour la première fois, manquant de tuer son père sous l'emprise de la peur et de la colère… Cela ne fut pas suffisant pour arrêter Alexandre qui, avec l'aide de son père, réussit à neutraliser Angeline pour en

faire un vulgaire objet de plaisir. De cette union contre nature naquit bientôt un premier enfant métis très marqué, puis un second, moins « atteint » cette fois, qui fut baptisé Alexandre II. Dans leur délire mégalomane, les tyrans pensèrent que ce nouveau-né n'était pas un métis, mais bien le sauveur de la lignée. D'aucuns verront dans cette tragédie une allégorie traduisant le destin tragique qui attend les Crocs d'argent.

Angeline a aujourd'hui quarante ans et reste d'une grande beauté, quoique sa tenue soit de plus en plus négligée et que ses traits soient peu à peu bouffis par l'alcool. Selon les situations, elle revêt trois personnalités dissemblables qui expriment, chacune à leur façon, le drame de son existence.

• La Catin - Lorsqu'elle endosse cette identité, Angeline s'habille de manière très provocante et se maquille outrageusement. Elle aime alors se vautrer dans la luxure avec tous les mâles de la famille, même (et surtout) devant témoins. Il lui arrive parfois de parcourir la campagne alentour pour danser nue sous la lune avant de revenir au domaine pour assouvir ses désirs.

• L'Innocente - Une fois que la Catin a fait son œuvre, Angeline reste prostrée en position catatonique, en proie à des crises de sanglots déchirants. Elle se cloître alors dans sa chambre pendant plusieurs jours, complètement désemparée. Dans ces moments, c'est l'Angeline originelle que l'on retrouve, rongée de culpabilité et incapable de prendre une quelconque décision : elle ressemblerait presque à une petite fille perdue...

• La Venimeuse - Lorsque l'Innocente finit par s'effacer, Angeline adopte une personnalité froide et rancunière. Elle s'habille alors avec soin et, pleine d'une rage difficilement contenue, descend parmi les siens pour les fustiger de ses sarcasmes à la moindre occasion. Elle raille sa famille et brise sans pitié celui qui ose répliquer (elle garde une peur panique de Félicien qui évite la plupart du temps de se mêler au reste des De Morle). Tout le monde attend la fin de l'orage, sachant que la catin aura bientôt besoin d'assouvir ses désirs avec un nouveau mâle...

Blanche De Morle
Gallain Croc d'Argent

Cousine et épouse d'Alexandre, Blanche n'a jamais aimé son mari, et pour cause : celui-ci lui a été imposé par le Patriarche. Craintive, elle n'a plus jamais osé essayer de se libérer de l'emprise familiale après son unique tentative de fuite, elle fut presque battue à mort une fois qu'elle fut reprise. Résignée, elle est donc restée prisonnière du domaine, avec pour seul but de donner un héritier mâle garou à son mari. Le premier enfant (Romuald) était bien un mâle, mais il s'avéra rapidement simplet, on ne pouvait donc espérer qu'il devînt un jour un véritable garou. Le second enfant fut Angeline, et cette malheureuse connut le dramatique destin que l'on sait. Lorsqu'elle apprit le sort que lui avait réservé Alexandre, Blanche se referma totalement sur elle-même, sans toutefois pouvoir échapper aux ardeurs bestiales de son époux.

Il y eut une nouvelle naissance, ce fut une autre fille, mais les choses se passèrent différemment. Elle venait à peine d'accoucher lorsqu'elle jeta le nourrisson dans un puits, avant de sombrer définitivement dans la schizophrénie. Craignant que le drame n'attire l'attention sur les affaires de la famille, Félicien ordonna à Alexandre de réprimer sa colère, depuis ce jour, Blanche est séquestrée dans un appentis, au fin fond du domaine. Définitivement muette, elle vit au milieu de ses propres déjections, entourée d'une famille imaginaire idéale... sans jamais voir le ciel.

La Chose
Métis Croc d'Argent. Auspice indéterminé

Le premier fruit de l'union contre nature d'Alexandre De Morle et de sa fille produisit un métis particulièrement difforme. Retenus par un interdit atavique, les De Morle n'ont pas noyé le malheureux dans la rivière la plus proche, ils l'ont

Fichier Edition Affichage Ins. Format Outils Tableau Fenêtre Mer 15:34:01

Normal Times 10

La Lignée de Morle

enfermé dans l'une des caves du château. Surnommé « la Chose », ce métis est devenu un sujet tabou de plus au sein de la communauté familiale. Cette créature est un misérable bossu pratiquement aveugle au visage tordu, il mène une existence minable et solitaire dans sa prison souterraine.

Si les deux touristes allemandes assassinées par Alexandre De Morle n'ont jamais été retrouvées, c'est parce que ce dernier les lui a données à manger. La Chose n'est pourtant pas une créature mauvaise, elle est simplement victime de l'isolement dans lequel sa famille le tient confiné. Comme pour se rappeler à leur bon souvenir, elle pousse souvent de longues plaintes lugubres qui résonnent dans tout le manoir.

Alexandre De Morle deuxième du nom.
Métis Croc d'Argent - Théurge

Alexandre II est un albinos, faible et handicapé, il n'en est pas moins doué d'une vive intelligence. Protégé par son père et son grand-père, il a fini par se persuader à son tour qu'il était destiné à de glorieux desseins. Cruel et retors, Alexandre II sait manipuler son entourage avec une certaine subtilité pour parvenir à ses fins.

Romuald De Morle
Gallain Croc d'Argent

Depuis sa plus tendre enfance, Romuald présentait des signes évidents de déficience mentale. Lourdaud, le regard éteint, il traîne toujours sa grande carcasse pour exécuter les basses besognes qu'on daigne lui confier. Le regard fuyant, il semble pourtant en savoir plus sur la famille que son apparente naïveté, entretenue par son père, ne pourrait le laisser croire. Il est notamment chargé de nourrir la Chose.

> Les PJ pourraient rendre une petite visite à la famille De Morle, soit après avoir effectué quelques recherches personnelles, soit après une Assemblée de Crocs d'Argent (comme celle à laquelle a assisté Cameron). Il se peut également qu'ils entrent tout à fait par hasard sur ses terres. Ils ne seront pas forcément les bienvenus, et à moins de prendre Alexandre II très au sérieux (ou au moins de faire semblant), ils risquent fort de s'attirer son inimitié ainsi que celle de Félicien ou d'Alexandre.

La Prophétie du Loup Blanc

Il y a deux ans, lors d'une grande Assemblée regroupant la plupart des Crocs d'Argent de France, et où devait être évoquée une fois de plus l'activité croissante des Seigneurs de l'Ombre, un vieux Théurge nommé Gaspard d'Aubrac rapporta une « vision ». Il prétendit l'avoir reçue après une quête dans l'Umbra.

« Sur le territoire du Saint Loup au pied du Grondeur endormi, la lignée de Brennus couve celui qui deviendra un jour le Loup Blanc. En dépit de la malédiction, il portera haut l'étendard de la nation garou et unira les tribus en un élan triomphal, sauvant notre race des ténèbres qui menacent de l'envahir. »

Lassée de ce genre de discours, la majeure partie de l'assemblée ne prêta guère d'attention à ce qu'ils qualifièrent de « divagations ». D'Aubrac réussit cependant à convaincre quelques Garous de le suivre dans sa quête de « l'Élu ». La meute ainsi créée, les dissidents partirent à la recherche des indices qui les amenèrent finalement à découvrir des traces de la lignée

Page 1 Sec 1 1/1 A 2,4 cm Li 1 Col 1 15:34 ENR REV EXT RFP

De Morle, près de Védrine-Saint-Loup en Auvergne. Les De Morle n'avaient plus participé à la moindre Assemblée depuis plus d'un demi-siècle, et les rares Crocs qui se souvenaient encore d'eux les croyaient maintenant éteints.

Gaspard et ses amis étudièrent la généalogie de cette famille et remontèrent jusqu'au héros gaulois Brennus. Excités par leur découverte, les membres de la meute se rendirent à Védrine-Saint-Loup et approchèrent les derniers De Morle. Dans un premier temps, les tyrans De Morle écoutèrent avec méfiance Gaspard, qui leur rapporta sa vision. Puis, flattés, ils se persuadèrent qu'Alexandre II, était bien ce fameux sauveur évoqué par les émissaires de la nation garou (pour le plus grand plaisir de l'intéressé). Ce doux rêve s'effondra lorsque d'Aubrac et ses compagnons réalisèrent que la famille De Morle avait complètement dégénéré, leur enthousiasme s'éteignit alors rapidement. Ne pouvant accepter un tel revirement, Alexandre II fit montre d'une impensable fourberie et, avec l'aide de la Chose et de Romuald, assassina un à un les membres de la meute. Ce massacre fut dissimulé aux yeux de la famille, qui resta persuadée (au moins en ce qui concernait Édouard et Alexandre) qu'Alexandre II était un héros en puissance. Pour l'heure, ce dernier se prépare à asseoir sur la lignée son emprise naissante. Un grand-père déclinant, un père influençable, tout semble favoriser ses ambitieux desseins.

Henri De Morle/Brennus
Croc d'Argent Galliard

Lorsqu'Alexandre voulut se débarrasser de son frère, il le laissa pour mort au fond d'une ravine. Gravement blessé par une balle d'argent et durement commotionné par sa chute vertigineuse, il parvint malgré tout à s'en tirer grâce à des pouvoirs de régénération exceptionnels. Il fut cependant victime d'un traumatisme crânien qui lui fit perdre la mémoire, recueilli par des maquisards, il réussit à se faire accepter parmi eux durant sa convalescence.

Dès qu'il fut rétabli, il suivit ses nouveaux compagnons pour combattre l'occupant sous le nom de code « Brennus », un nom qu'il a gardé depuis. Lorsque le maquis, menacé d'infiltration, fut brusquement dissous, il suivit ses plus fidèles amis pour rejoindre les Forces Françaises Libres, au service desquelles ses Dons parfaitement maîtrisés firent souvent merveille.

À l'issue de la guerre, Henri (plusieurs fois décoré) quitta l'armée pour devenir journaliste et pouvoir voyager à travers le vaste monde. Ayant peu à peu recouvré une partie de sa mémoire, il décida de mettre le maximum de distance entre lui et sa famille. Beau parleur comme tous les Galliards, il connut plusieurs femmes mais n'eut pas l'occasion de reconnaître tous ses enfants. Aujourd'hui un Croc d'argent solitaire, il est parti comme beaucoup de ses congénères pour le Brésil afin de participer à la guerre que mènent là-bas les Garous contre la Pentex. Sans véritable attache, sentant la vieillesse gagner du terrain, il n'aspire plus qu'à une chose : faire profiter ses frères de son expérience du combat et mourir pour une juste cause.

Contrairement à ce que pense la famille De Morle, qui a placé tous ses espoirs en son sinistre albinos, le Loup Blanc de la prophétie ne se trouve pas sur les terres d'Auvergne, mais quelque part en Provence, auprès de l'une des multiples (et éphémères) conquêtes d'Henri.

Si vous désirez plus de détails sur le conflit brésilien, consultez Rage across the Amazon.

Mercredi

Ai relu le fichier de Kheops sur la Lignée De Morle, je crois que c'est lui qui l'a écrit, mais à la réflexion, je n'en suis plus trop sûr. Putain, ça c'est de l'info. Comment se fait-il que le type qui a pondu ça le garde pour lui ? Personne ne se soucie donc de Gaspard et de ses petits copains ? Si j'avais le temps, et la passion, je reviendrais bien sur mes pas. Je suis un peu revenu sur mon je-m'en-foutisme du début, parce que bon, c'était bien de ça dont ils discutaient l'autre jour, à l'assemblée des Crocs d'Argent.

Au fait, maintenant c'est sûr, je suis né sous une mauvaise étoile. Il faut que j'essaie de raconter ça de manière rationnelle. OK. Il y a trois jours, je me suis pointé à Lussec, un trou pas très loin de Clermont-Ferrand. Premier choc à l'arrivée, tous les habitants étaient rassemblés sur la place du village. J'ai joué un peu des coudes pour voir de quoi il était question, tout ça pour m'apercevoir que ces enfants de salauds venaient de tuer un loup. C'était une bête magnifique, au poil long et épais, un mâle. Il était encore chaud, j'en mettrais ma main à couper. Des connards prenaient des photos, j'en avais la nausée. L'assassin, un jeune type d'une vingtaine d'années, posait fièrement à côté de son trophée, carabine à la main. Cet enculé était content de lui. Je dus faire un sacré effort pour me contrôler et réfréner l'envie de lui sauter à la gorge pour le dépecer. Pas de conneries, Cameron. Des mecs discutaient à côté de moi. « Cette fois, c'est le dernier, y nous aura fait courir ce salopard. Mais on a fini par l'avoir ». « C'est pas ça qui me rendra mes moutons », objecta un enfoiré sur ma gauche. Pauvre type ! J'étais tellement écœuré que je dus quitter la place pour aller m'asseoir sur un banc qui se trouvait à l'écart. J'étais dans un état second, je repris mes esprits tout d'un coup. Le Ver progresse. Je me surpris à penser comme Crocs-de-Pierre, nous aurions dû exterminer ces fils de pute lorsqu'il en était encore temps, c'est un peu tard maintenant : ils sont plus de six milliards.

Le soir même, je recroisai ce connard de chasseur, j'avais peine à le croire, c'était le fils de l'aubergiste chez qui je m'étais installé, ce con portait une tenue de serveur. Morceaux choisis :

- « Vous désirez, Monsieur ?
- T'arracher la gueule avec mes dents.
- Pardon ?
- Une bière, s'il te plaît. La plus forte. »

And so on...

Il était deux heures du mat, j'avais été réveillé en sursaut par un hurlement provenant de la chambre voisine. Merde, que se passait-il ? Je ne pris même pas la peine de me rhabiller, les hurlements se poursuivaient à côté, on aurait dit que l'hôtel était pris d'assaut par une bande de tueurs psychopathes. J'entendais des bris de verre, des cris de terreur, des meubles fracassés, et d'autres bruits moins identifiables. J'ouvris ma porte à la volée, le couloir était jonché de corps démembrés

À côté de la léthargie qui semble s'être emparée de nombreux Crocs d'Argent dans la région, la croisade de Parle-aux-Pierres prend des allures de mission sacrée. Malgré le Délire, sa violence met toutefois en danger la nation garou toute entière. Qu'en pensent les personnages ? Essaieront-ils de suivre les traces de ce leader intransigeant, ou au contraire de tempérer ses ardeurs ?

baignant dans des mares de sang, ils n'étaient pas tous morts. À l'autre bout du couloir, trois silhouettes menaçantes me faisaient face, les bras et la gueule maculés de sang, trois Garous en Crinos, à leurs ornements, je reconnus des Griffes Rouges. Ils me fixèrent un instant, hésitants, je suis passé en glabro pratiquement instantanément. « Toi ! » dit l'un d'entre eux en pointant son bras vers moi, « je ne sais pas ce que tu fais là, mais tu ferais mieux de nous suivre. Les flics vont arriver d'un moment à l'autre ». Je me suis enfui avec eux sans me poser de questions, des corps écrasés, déchiquetés étaient éparpillés dans tout l'hôtel. Une autre personne attendait dans une caisse et avait démarré dès qu'il nous avait vus sortir de l'auberge, je ne savais pas si c'était un simple humain ou un Homidé, je compris ensuite qu'il était un Gallain. « Euh... » dis-je en montant dans leur voiture, « mon van est resté là-bas ». Le chef, j'appris plus tard qu'il s'appelait Parle-aux-Pierres, me regarda méchamment : « Conduis-nous ». Arrivé sur place, je montais, en compagnie de l'un des Garous, dans mon camping-car. « Tu vas les suivre » m'expliqua mon chaperon, « toi, tu prends le volant » me dit-il.

Nous roulâmes pendant une bonne demi-heure derrière leur tire, sur une route qui s'enfonçait dans la forêt. Nous nous engageâmes sur un petit chemin de traverse avant de nous arrêter, nous avons ensuite marché un peu dans la forêt. Après avoir longé une formation rocheuse, nous arrivâmes devant une petite caverne éclairée par une faible lueur. Parle-aux-Pierres me dévisagea longuement, une très vieille louve à la respiration haletante dormait au fond de la caverne. « C'est notre mère », m'expliqua le fier guerrier avant d'enchaîner : « J'ai cru lire de la désapprobation dans ton regard (il marqua une pause), songe seulement que les hommes viennent de tuer le dernier loup de cette forêt, nous sommes les ultimes représentants d'une race condamnée à s'éteindre ». En avant les clichés, pensai-je, mais Parle-aux-Pierres n'avait pas l'air de plaisanter. « Et toi, » poursuivit-il, « ta tribu et toi servez le Ver en vous mêlant à ces criminels. Vous êtes en train de creuser notre tombe. Je t'ai observé, tout à l'heure, j'ai vu que tu étais peiné par la mort de notre cousin, c'est la seule raison pour laquelle nous te laisserons partir. Mais nous gardons ton véhicule. » Je ne savais plus trop quoi dire. Noir-comme-la-Nuit, l'un des Garous, s'agenouilla auprès de la louve et hurla à la lune, un long hurlement à vous glacer le sang.

Semblant répondre à sa plainte lugubre, les éléments se déchaînèrent, le vent se leva brusquement et fit ployer les branches. Parle-aux-Pierres me désigna le Caern, « il vient d'ouvrir un Pont de Lune », ce dernier irradiait une lumière surnaturelle. C'était donc un Ragabash. « Je peux avoir mon

portable ? », demandai-je d'une voix piteuse, complètement désorienté. Le guerrier me le lança d'un geste dédaigneux, « va t'en maintenant, tu ne dois pas rester ici ». Je fis quelques pas et balbutia « euh… je peux savoir où mène ce pont ? ». Parle-aux-Pierres ne m'adressa pas un regard lorsqu'il répondit : « Par le Griffon, Marcheur, tu es bien curieux… comme tous ceux de ta tribu. Là où nous t'envoyons, tu seras bien reçu. Puisses-tu porter les échos de notre détresse vers les cœurs de tes semblables qui restent sourds à Gaïa. » Trois pas de plus et je me sentis comme aspiré… le trou noir… sensation de vitesse… Qu'attendait donc Parle-aux-Pierres de moi ? Rien, je pense. C'est sans doute ça le problème.

J'entendis d'abord un bruit de chutes d'eau. Je me trouvais dans une large grotte, une cheminée naturelle laissait filtrer la lumière pâle de la lune, mon cou me faisait mal et je pensais avoir le talon cassé. Je n'avais pas trop compris ce qui m'arrivait, quelques minutes auparavant, à moins que ce ne soient des secondes ou des heures, Parle-aux-Pierres me poussait et maintenant, j'étais là.

Ce voyage prenait des allures de délire surréaliste et ça me faisait peur. Je ramassai le portable et me dirigeai en claudiquant vers ce que je supposai être une cascade, j'aperçus bientôt un mur d'eau, je percevais une musique, des guitares électriques ! Je me suis retourné une dernière fois vers l'intérieur de la cavité, l'endroit était paisible et reposant. Je pris mon élan et sautai à travers la flotte, j'atterris dans l'eau presque instantanément. Étonnant, elle était froide, délicieusement froide. La musique est maintenant toute proche. Merde ! Saloperie ! L'ordinateur ! Je le tins à bout de bras et me fis un devoir de m'extirper de mon bain. Sur le rivage, quelqu'un cria : « Un homme à la mer ! », une bande de jeune gars habillés en noir m'encerclèrent dès que je fus sur la terre ferme, ils me soufflèrent dessus comme pour me sécher, ils avaient l'air au moins aussi défoncés que moi. Un peu plus loin sur ma gauche, une scène avait été aménagée, une scène rock visiblement, en pleine forêt. Ça ne m'étonna même pas, une petite foule s'était réunie près de la cascade, pour apprécier un spectacle.

Mes nouveaux compagnons m'entourèrent et me câlinèrent. Eh là, doucement ! Ils me déshabillèrent et m'embrassèrent… Oh, et puis allez, je me suis laissé faire, ma tête bourdonnait un peu et j'étais complètement dans le pâté, comme ils disent ici. Des joints circulaient partout, une jeune fille très douce, aux grands yeux verts, posa ses lèvres sur les miennes. Euh… Elles étaient deux, non ? Je m'endormis, envahi et bercé par la musique, c'était pourtant pas du Mozart.

Un peu plus tard, un type au sourire sympathique me proposa de redescendre sur Rennes. J'étais en Bretagne ? Waow. Pourquoi pas, lui dis-je. Entre deux arbres, j'apercevais la ville, blottie dans un écrin de lumière, on entendait des rires, des chants et de la musique. Là-bas aussi, c'était la fête. Je montai dans la voiture et regardai défiler les bandes blanches et les lampadaires, beaucoup de circulation, des feux allumés qui passent en crissant, des couleurs diffuses qui nimbent l'atmosphère. J'arrivai à Rennes. Je suis instantanément tombé amoureux de cette ville, de ses rues pavées, de sa population agitée, de la musique débridée. J'assistai à un concert complètement déjanté, un groupe écossais dont j'ai oublié le nom. Il produisait une bouillie sonore surpuissante, avec une mélodie en dessous, comme une crème brûlée. Merveilleux. J'entendis un rire, je me suis retourné comme au ralenti (le joint de tout à l'heure devait être sacrément chargé) pour jeter un coup d'œil dans la rue. J'étais où là ? Par terre ? C'était déjà pas très clair avant, mais alors là, je ne comprenais plus rien.

Un étrange petit bonhomme s'approcha de moi et m'enlaça (décidément, c'est une habitude dans le coin), il était fin bourré et complément défoncé. « Copain », me dit-il, « je désespérais ! » Il me regarda, m'ausculta dans les moindres détails et se mit à rire, je connaissais ce rire, c'était un Changelin. Super, la soirée promettait d'être chaude. Il m'entraîna dans un bar où la musique était forte et où la bière coulait à flots. Ho, ho, ho ! Il m'a parlé pendant des heures sans que je puisse comprendre quoi que ce soit. J'aime bien ces petites bestioles, elles sont si… Comment dire ? Volubiles, c'est ça ! Il m'a parlé d'un chagrin d'amour, d'une lutte activiste, m'a conditionné à je-ne-sais-plus quel projet (ZAP ? ZOP ?), m'a dit à quel point il nous admirait et nous respectait. Je fronçai les sourcils, quelque chose n'allait pas avec ce petit gars, il était au bord du gouffre, d'un abîme qui sépare le rêve de la réalité et qui fait basculer le songe dans les ténèbres de la folie.

Je lui parlai à mon tour, je lui dis à quel point nos deux races étaient semblables, comme nous étions pathétiques, névrosés et désespérés, comment nous étions héroïques. Ses yeux brillaient, je crois qu'il pleurait. Il me tendit la main et m'entraîna vers une veille guimbarde, je montai, toujours anesthésié par l'alcool, la dope et le décalage dimensionnel.

On the road again. Efflam, puisque c'est son nom, fredonnait un air compliqué, que je n'avais jamais entendu, il conduisait comme un enfant. Pendant le voyage, il me dit : « Ne t'en fais pas. Tu vas voir comme ils vont t'accueillir ». « De quoi parles-tu, Efflam ? » lui demandai-je. Il me regarda, le regard pétillant d'envie, de joie et de Glamour, « On va faire la fête, mon pote. On va voir tes frères (des Fianna ?). Il y a une Assemblée ce soir, tout le monde est invité, tu vas voir, ça va être génial ».

Je profitai du reste du trajet pour consulter les fichiers de Kheops.

Sire Oriel (voir la partie consacrée à Changelin) en a assez de voir Efflam fréquenter les Fianna. Un jour, il a donc décidé de se rendre auprès d'eux afin de leur parler, et leur expliquer qu'il a besoin du Nocker. Les premiers Garous qu'il trouve sur sa route sont les personnages des joueurs. Ces derniers intercéderont-ils à sa faveur ? Et si Efflam, lassé par les remontrances de son chef ou jaloux de lui, implorait leur protection ? Les personnages devront choisir leur camp, ou essayer d'arranger les choses.

Fichier Edition Affichage Ins. Format Outils Tableau Fenêtre Mer 15:54:51

La Vieille Garde

La Vieille Garde du Crépuscule

Fianna de Bretagne : un aperçu

Présents depuis très longtemps en France, les Fianna constituent l'un des piliers de la nation garou du pays. Alliée aux Fées et à certaines Traditions de Mages, cette tribu fut en son temps l'un des artisans du Pacte du Crépuscule, celui-ci devait garantir la sauvegarde de certaines régions françaises contre les envahisseurs, qu'ils soient mortels ou non. Hélas, cet accord ne put résister à l'invasion romaine. Pourchassés et contraints à l'exil, la plupart des Fianna se réfugièrent chez leurs cousins des îles britanniques ou se terrèrent dans la clandestinité. Livrés à l'envahisseur, leurs Gallains menèrent un combat d'arrière-garde qui semblait perdu d'avance. Les romains firent le nécessaire pour saper les bases de la culture armoricaine et allèrent, dit-on, jusqu'à couper la langue des Gallains récalcitrants, afin que meure leur dialecte et donc leur culture…

Aucun empire, si puissant soit-il, ne peut résister indéfiniment aux ravages du temps, c'est ainsi que les romains durent se replier. En ce temps-là, les Fianna de Grande-Bretagne subissaient déjà les premières invasions saxonnes ainsi que les assauts répétés des Fils de Fenris. Installés dans les régions marécageuses de la côte orientale de Grande-Bretagne, ils choisirent finalement de retrouver leurs terres ancestrales dévastées par les insurrections, mais enfin abandonnées des romains. De retour en Bretagne, ils contribuèrent à la création de communautés autonomes qui devinrent la base des royaumes de Léon, de Domnonée de Cornouailles et du Vannetais. Fermement implantés, ils jurèrent de ne plus perdre un pouce de terrain et de protéger coûte que coûte leur peuple contre toute menace extérieure. Au fil des siècles, la Bretagne fut progressivement intégrée au reste du pays après de nombreux épisodes sanglants, tels que la Guerre de Succession (au XIVe siècle). Grâce à leur soutien, la région parvint cependant à conserver ses spécificités, le combat des Fianna n'avait pas été vain.

La Révolution, qui précipita la chute de la monarchie en 1789, fut plus tard le signal d'une nouvelle tentative d'indépendance. Optant pour la rupture, les Fianna tentèrent de profiter de la Chouannerie (qui laissa la région exsangue, une fois de plus) pour se démarquer du reste du pays. Trop peu nombreux malgré leur motivation, les Garous durent une fois de plus plier l'échine et subirent de lourdes pertes avant de se replier dans leurs forêts. La République (outil de la Technocratie ?) ne laissa plus de répit à la Bretagne. La mort dans l'âme, les Fianna durent renoncer à leurs projets, le temps de reconstituer leurs forces.

Les choses finirent cependant par évoluer. Assommés par l'extension homogène du paradigme Technomancien, les Fianna s'interrogeaient encore sur la marche à suivre lorsque survint l'inattendu : le retour de la noblesse Féerique, exilée depuis des siècles ! Même si, en France, tous les nobles n'avaient pas quitté le pays lors de l'Éclatement, on reparla d'alliances oubliées et de projets communs, la Bretagne renaissait.

La lutte clandestine n'ayant porté les fruits espérés, les Fianna profitent aujourd'hui de l'essor de la culture néo-celte pour gagner de nouveaux adhérents à leur cause et multiplient les relations avec leurs cousins irlandais et britanniques. Ils combattent le Ver partout où ils se trouvent et ne désespèrent pas de signer un second pacte.

La Triade

Chez les Garous, le combat n'est pas seulement affaire de force, l'honneur et la sagesse sont aussi nobles que la Gloire, même si les Ahrouns les plus obtus ont du mal à le comprendre. La France n'étant pas un terrain de lutte aisé, les Fianna Bretons ont choisi de diversifier leurs méthodes. Depuis le renouveau celtique, soutenu par le retour des Sidhes, les Fianna ont constitué des petits groupes itinérants qui sillonnent les routes pour perpétuer les traditions et recruter d'éventuels sympathisants. L'un de ces groupes, la Triade, est connu pour son travail de médiation et de prospection particulièrement efficace. Même si les temps ne sont pas à la guerre, les Fianna restent vigilants.

Page 1 Sec 1 1/1 A 2,4 cm Li 1 Col 1 15:54 ENR REV EXT RFP

Erwan Sarlat, Galliard

Le visage taillé dans le granit, les yeux gris clairs et les cheveux longs formant des mèches raides, Erwan pourrait servir de modèle dans un guide touristique. Ce fier Galliard n'est pourtant pas du genre à se vendre aux syndicats d'initiative, il s'agit plutôt d'un farouche défenseur de la culture bretonne si chère aux Fianna, il n'a jamais cessé de militer pour sa sauvegarde et son renouveau. Fondateur de la Triade, il fait figure d'exemple aux yeux de sa tribu et ne manque jamais une Assemblée. Il n'est ni fier, ni arrogant, et ses interventions sont particulièrement appréciées. Il n'a cependant jamais cédé au leurre des médias : on peut le croiser, lors de festivals folkloriques, jouant de la harpe au coin des rues tout en guettant l'âme sensible qu'il pourra gagner à sa cause.

Âgé d'une cinquantaine d'années, Erwan sent arriver les vieux jours, et son vœu le plus cher serait de trouver un élève qui puisse prendre un jour sa relève. À l'heure actuelle, il n'a toujours pas trouvé le disciple qu'il recherche.

Gwenchlan LePennec, Philodoxe

Gwenchlan est un brun ténébreux âgé d'une trentaine d'années appartenant à la même lignée qu'Erwan. Résolument moderne, il n'en reste pas moins très attaché à une culture dont il s'est fait l'ambassadeur. Si Erwan l'a choisi comme compagnon, ce n'est pas simplement pour une question de filiation, mais surtout parce que Gwenchlan est l'un des Philodoxes les plus prometteurs chez les Fianna bretons. Son rêve serait de poser les fondations d'un nouveau Pacte du Crépuscule, Gwenchlan multiplie donc les contacts avec tous les Changelins qu'il peut rencontrer. Les enfants du Songe l'ont déjà accueilli à plusieurs reprises et son discours a rencontré chez eux quelques échos favorables. Malheureusement, la noblesse Sidhe semble vouloir le tenir à l'écart, et seule la perspective d'une implantation d'une filiale de la Pentex dans les Monts d'Arrée semble susciter chez elle quelque réaction.

Gwenaëlle Hubert, Théurge

Gwenaëlle semble tout droit sortie d'une légende bretonne. Cette jeune femme à la peau claire possède la sensibilité d'une écorchée vive, même si elle semble toujours un peu « ailleurs », Gwenaëlle est une Théurge très douée. Elle a été présentée à Erwan par son compagnon Philodoxe, ses Dons sont très appréciés au sein du groupe, et elle est notamment capable de les utiliser pour détecter les Caerns en sommeil et contacter les esprits alliés aux Fianna. Malheureusement, il semble que Gwenaëlle apprécie trop la compagnie des Changelins pour être parfaitement fiable, ses absences répétées, ses discours décalés et ses fréquentes sautes d'humeur inquiètent beaucoup ses compagnons…

La Chasse Sauvage

Les Fianna de Bretagne n'ont pas renoncé à leur combat ancestral, certains d'entre eux refusent toute compromission et se regroupent au sein de Septs farouches, prêts à tout tenter pour anéantir le Ver et ses serviteurs. La Chasse Sauvage est l'un de ces Septs.

Il est composé de trois meutes regroupant une quinzaine de Garous, les membres du Sept sont fiers de pouvoir faire remonter leurs origines jusqu'aux invasions saxonnes. Les Monts d'Arrée sont leur territoire, et les Garous le connaissent comme leur poche.

Dotés d'une détermination sans faille, les Garous de la Chasse Sauvage mènent un combat parfois inégal contre un ennemi invisible. Pour certains, il s'agit tout simplement de la Technocratie, qui entend détruire une culture bretonne beaucoup trop imaginative à son goût. Pour d'autres, le Sept est confronté au Ver, avide de corruption et indifférent à tout mouvement d'expression socio-artistique. Quoi qu'il en soit, l'Ennemi est bien là, et il faut l'abattre. Autrefois responsables de plusieurs attentats dirigés contre l'état et ses représentants, les Fianna cantonnent désormais leurs actions au seul territoire breton. La Chasse Sauvage n'hésite pas à saboter des lignes téléphoniques ou à faire disparaître tous les panneaux d'indication routiers écrits en français, le Sept lance parfois des actions plus brutales et plus meurtrières. Les membres de la Chasse sont parmi les plus courageux opposants du Ver, et leurs hauts faits ne se comptent plus.

Le Sanctuaire menacé

Le Ver étend son influence corruptrice sur le monde entier, et la Bretagne n'échappe pas à ce fléau, même les régions les plus reculées subissent ses assauts.

Perdu au cœur des Monts d'Arrée, au pied même des montagnes sacrées, le Yeun Ellez est un marécage réputé maudit, tant chez les Garous que chez les hommes. Les manifestations du Ver y sont plus virulentes qu'ailleurs, certains rapportent même que le marais abriterait un passage vers Malféas. Une centrale nucléaire expérimentale y a été construite dans les années 60, cela provoqua la fureur et la frustration des Garous qui n'ont rien pu faire, dans un premier temps, pour empêcher la catastrophe. Grâce aux pressions exercées par divers mouvements locaux, le centre est aujourd'hui officiellement fermé, mais les Garous savent qu'il s'y trame de sombres plans. Dans la vallée, les Fomori sont ainsi de plus en plus nombreux…

De son côté, la Technocratie n'est pas en reste. Brocéliande reste l'une de ses priorités et l'un de ses objectifs principaux consisterait à submerger l'un des Nodes du territoire breton situé dans le légendaire Val Sans Retour. Faute de temps, ces offensives sont pour l'instant au point mort, mais nul ne sait ce qui se passera lorsque les Technomanciens mettront leurs menaces à exécution. Cette perspective pourrait peut-être pousser les Fianna et les Changelins à se regrouper plus tôt que prévu.

Ce truc ne m'a pas l'air d'avoir été écrit par un Garou. A quoi joue Kheops ? Arrivée chez les Fianna, pour la grande Assemblée dont a parlé Efflam. Le Changelin disait vrai, les Fianna nous ont réservé un accueil extraordinairement enthousiaste. Il y avait Caradec, un Philodoxe assez sympa, un peu moralisateur mais facile à dérider ; Diannel, une charmante Ragabash dont, je l'avoue, j'aurais bien fait mon dessert ; Bran Huec, le chef du Sept, un Ragabash lui aussi. Le Maître du Rite était un certain Cheveux-aux-Vents, un Théurge assez autoritaire mais très intelligent. Ils devaient être une bonne vingtaine au total.

Nous étions dans l'une des Îles de Glenan, au large de Quimper. Quelques sirènes avaient été conviées à la fête : enfin, disons plutôt qu'elles s'étaient invitées. Chant-de-la-Brise, une petite minette très affectueuse, m'apprit qu'on les appelait des « Morganeds ». Efflam semblait d'ailleurs en connaître quelques-unes. Personne ne paraissait savoir quelle était la véritable finalité de cette assemblée, certains parlaient de l'invocation d'un esprit alors que d'autres espéraient un arrivage de tonneaux de cidre. Les deux options étaient alléchantes.

La cérémonie commença sur le coup de 21 heures, la nuit était déjà tombée depuis longtemps et Turkish Song of the Damned passait en boucle sur un lecteur laser portable. La plupart des Garous présents étaient déjà bien éméchés, j'ai coincé Diannel contre un arbre un peu à l'écart et je lui ai roulé une pelle infernale. Elle s'est mollement débattue, pour la forme, et j'ai glissé ma main entre ses cuisses. Waoh ! Un peu plus tard, nous nous sommes tous installés autour de Cheveux-aux-Vents qui a entamé une longue litanie, classique pour un Rite d'Assemblée. Plusieurs autres rituels ont suivi pendant que nous étions encore assez clairs pour comprendre ce qui se passait (le cidre coulait à flots, et ça n'était pas du 5°). Il y eut un Baptême du Feu (un seul enfant cette année, celui de Chant-de-la-Brise, qui me regardait bizarrement, ou alors c'était l'alcool), puis un Rite de Blessure, en l'honneur d'un nouveau venu. J'ai demandé à Efflam de me parler du Pacte du Crépuscule, et il m'a fait un exposé aussi clair que possible, mais je n'ai pas compris grand chose, trop occupé que j'étais à chercher Diannel du regard. L'assemblée se poursuivait dans une confusion croissante, puis des poètes se levèrent pour chanter des hymnes en gallois, accompagnés à la flûte, au tambour et à la cornemuse. Nous avons dansé, nus sous la lune. J'étais complètement bourré.

La voix éraillée de poivrot de Shane Mac Gowan hurlait dans les enceintes, c'était magnifique. Diannel surgit dans mon dos, s'empara de ma queue et commença à me lécher le bas-ventre, j'ai fermé les yeux en souriant, imperturbable. Cheveux-aux-Vents invoqua les esprits, c'était un puissant shaman : le Grand Cerf lui répondit et nous vîmes son immense silhouette, noyée dans la brume. Il resta là, immobile, au milieu de nous, les naseaux frémissant d'un souffle invisible. Nous n'interrompîmes pas nos carresses pour autant, Diannel et moi roulâmes dans l'herbe, sans prêter attention à ce qui se passait autour de nous, l'Esprit-Totem nous faisait l'honneur de sa présence, cette nuit était

magique. Tout ça ne ressemblait pas du tout à ce que j'avais lu sur la Chasse Sauvage, ces Fianna-là étaient beaucoup plus cools. Nous nous unîmes sans retenue et à travers nos corps entrelacés, Gaïa toute entière reprenait son souffle. « Loués soient les Fianna » pensai-je en replongeant la tête entre les cuisses de Diannel, trempées de sueur malgré le froid. Grisé par les odeurs, les sons, l'alcool et les poèmes, je finis par perdre connaissance. Lorsque je me suis réveillé, il faisait plus froid. La fête était finie. Diannel avait disparu. Putain, je me suis dit, ma tête, plus jamais ça.

Caradec était allongé à côté de moi, je ne sais par quel miracle. Il s'est redressé sur un coude, l'œil hagard, « Ca... Cameron », m'a-t-il dit, « j'ai un truc incroyable à te montrer ». Il s'est levé et je l'ai suivi vers une petite crique, à l'abri du vent, seule la lune nous éclairait ; les feux s'étaient éteints depuis longtemps. L'aube pointait déjà, mais le cidre faisait encore ses effets. Caradec me fit signe : « Par ici, mec ». Il me montra un petit cercle de rochers, « mets-toi au mil... au milieu », je fis ce qu'il me demandait, lorsque j'aperçus la petite pierre plate qu'il tenait serrée dans sa main, il était trop tard. J'eus juste le temps de l'entendre dire quelque chose comme « Putain, ça marche ! » et de repenser à Diannel une dernière fois, le sol se déroba une nouvelle sous mes pieds.

Plus tard (Quand ? J'en sais rien).

Dans l'Umbra, les heures s'égrènent au ralenti, je ne savais plus où j'en étais, ma perception du temps était complètement niquée, je pouvais foutre en l'air mon horloge interne.

...au fur et à mesure que j'avançais, quelque chose en moi régressait, une sensation de chute s'amplifiait, je tombais... C'était la seconde fois que j'empruntais un Pont de Lune et, le moins que l'on puisse dire, c'est que je ne m'y habituais pas. Ces voyages sont purement subjectifs, pensez donc : deux points, abstraitement reliés par un chemin oublié de tous, où les perceptions et les perspectives sont déformées au point que votre corps lui-même n'a plus de cohésion. Emprunter un tel passage revient à perdre sa cohérence propre, sa réalité. Plongés au cœur de la Tapisserie, les organismes se dissolvent et ne peuvent rester au contact d'eux-mêmes que grâce à l'instinct de survie. Enfin, tout ça c'est juste de la théorie, je connais des Théurges qui pousseraient de hauts cris s'ils lisaient des trucs pareils. Qu'ils aillent se faire foutre !

Lorsque je m'éveillai, j'étais allongé dans une pièce au plafond très haut, c'était une grande salle, quelque chose comme un lieu de réunion, des armoiries, des armures et des épées décoraient les murs, tout concourait à donner une sensation de puissance et de magnificence. Cela ne pouvait être dû qu'à la proximité d'un Caern de Force. Mon dernier joint paraissait bien loin, j'étais désespérément lucide, mais aussi cloué au sol par une fatigue monstrueuse, bien plus angoissante que celle que j'avais ressentie pendant mon passage dans le tronc d'arbre des Enfants de Gaïa. Les murs dansaient autour de moi, une violente migraine me vrilla le crâne, je sombrai à nouveau dans l'inconscience.

Ce fut un coup de pied qui me réveilla. Je clignai des yeux et vis quatre silhouettes penchées au-dessus de moi, elles étaient gigantesques et menaçantes. L'une d'elle pencha sa grosse tête vers moi, je sentis son haleine sur mon front, elle me reniflait. « C'est un des nôtres », dit-il en s'adressant aux autres. Un autre m'aida à me relever, j'avais du mal à me tenir debout, je dus me cramponner à une lance accrochée au mur. Il me fallut du temps pour reprendre mes esprits et comprendre où je me trouvais, une gigantesque faille occupait le centre de la pièce et faisait office de Caern. L'édifice avait été construit tout autour, plutôt original. Les quatre hommes, habillés de treillis, me toisaient et m'évaluaient, ils avaient les cheveux courts et la mâchoire carrée. Je regardai autour de moi, encore victime du vertige de l'Umbra, l'un d'eux me tendit un pichet de vin que je bus avidement. « Merci » dis-je. Ils n'avaient pas beaucoup de temps à me consacrer et je voyais qu'ils ne m'appréciaient guère, je compris quelques minutes plus tard que j'avais affaire à quatre Seigneurs de l'Ombre prêts à partir en chasse. Ils m'observèrent en silence puis l'un d'eux baissa la tête et prit la parole : « Il faut y aller, Maître, les Fils n'attendent pas ». Ils quittèrent la pièce sans un regard pour moi, je connaissais un peu le Seigneur, c'est presque du Go. Tout était dans les non-dit, je pouvais rester, à condition que je ferme ma gueule... plutôt crever.

Je rassemblai mes affaires et mes pensées, récupérai mon portable (ça les intéressait pas, ils n'auraient même pas su comment l'allumer) et sortis, ces idiots allaient casser du Fenris. Ils s'apprêtaient à massacrer leurs frères pour une sordide histoire de traditions. Pauvres imbéciles, ils n'ont rien compris.

Pourquoi sommes-nous en danger ? Parce que nous ne savons plus faire la différence entre survie et instinct, chaque jour, nous devenons plus étrangers à nous-mêmes et à nos propres frères. Chaque jour, nous nous tuons un peu plus. À ce rythme, nous aurons bientôt disparu, peut-être que c'est ce que Gaïa désire après tout, je ne sais plus.

Je piquai une jeep dans le garage et je m'enfuis sans demander mon reste, mon van me manquait, mon pays aussi. Au bas de la colline où se situait la maison, il s'agissait en fait d'un manoir, je m'arrêtai et me retournai une dernière fois pour observer le panorama. La ville croupissait dans une cuvette, elle étendait ses ZUP et ses ZAC vers le Caern, comme autant de tentacules avides. Les Seigneurs avaient voulu protéger la source de leur puissance, c'était compréhensible, mais leur audace confinait à la folie. Je n'en pouvais plus, tout cela sentait le rance, le misérable, le pathétique, toutes ces forces gaspillées au service de querelles à la con, j'en étais malade. Un dernier petit tour sur le portable de Kheops avait achevé de m'en convaincre.

RAGE SUR LE COTENTIN !

Le fait est indéniable, la nation garou de France est sur le déclin. La Pentex et ses séides ont trouvé en France un territoire où ils peuvent mener à bien leurs plans ignobles sans trop craindre une réaction musclée de la part des serviteurs de Gaïa. Avec l'appui d'un pouvoir grassement corrompu, aveuglé par une chimérique course à la croissance économique et manipulé par la Technocratie, la Pentex multiplie ses exactions dans l'indifférence quasi générale. Force est de constater que Gaïa cède peu à peu sous la pression. Inconscientes des dangers qui menacent leur pays à plus ou moins long terme, les autorités ont accueilli à bras ouverts des filiales de la Pentex sans se poser de questions. L'impact de l'opinion et l'urbanisation assez homogène du pays poussent cependant les agents du Ver à agir avec discrétion, la France n'est pas l'Amazonie et il reste encore difficile d'y pousser ses pions en toute impunité.

La région de la Hague est certainement l'un des points les plus sensibles dans la lutte que les Garous mènent contre Gaïa. Niché à la pointe du Cotentin, ce territoire est encore très sauvage et pourrait presque passer pour l'une des zones les moins touchées du pays. Le voyageur innocent peut découvrir un paysage contrasté de landes battues par les vents, de côtes sauvages dissimulant des combes boisées à la végétation luxuriante. Mais que l'on ne s'y trompe pas, cette partie du Cotentin est maintenant presque entièrement sous le contrôle de la Pentex. Les Garous capables de traverser le Goulet menant dans l'Umbra proche sont immédiatement saisis par la corruption qui règne en ces lieux. Les landes sont arides, battues par des vents charriant des poussières toxiques, les arbres présentent des formes torturées, les cours d'eau stagnent et dégagent des odeurs de mort. Jadis parcourue par de nombreux esprits, la Hague est désormais un territoire pullulant de Flaiels agressifs et sûrs d'eux. Cette désolation trouve son origine dans l'usine de retraitement de déchets radioactifs et la centrale nucléaire de Flamanville, véritables forteresses infestées par les sbires du Ver.

La Pentex contrôle ces deux établissements par le biais de diverses sociétés écrans. Ses multiples portefeuilles d'actions lui procurent de confortables majorités au sein des conseils d'administration de la Sogamex qui se trouve à la tête de ces entreprises.

L'usine de retraitement, qui sert de terrain d'expérience à de nombreux serviteurs du Ver, est l'un des plus importants centres d'activité de la Pentex en Europe. De mystérieuses cargaisons transitent dans le plus grand secret par ce site, elles sont chargées dans des camions banalisés voyageant en convoi à la faveur de la nuit. Outre son rôle de plaque tournante, le centre de la Hague est également un avant-poste de Danseurs de la Spirale Noire, qui sont sur le point d'ouvrir une Fosse. Grâce à la passivité presque complice des autorités, la Pentex compte édifier sur ce site un ensemble de bunkers où seront enterrés des fûts de déchets hautement toxiques. Agissant pratiquement à découvert, les Danseurs se comportent désormais comme s'ils se trouvaient en terrain conquis.

Pendant ce temps, les cadres de la Pentex dressent et exécutent leurs propres plans, notamment dans le cadre du projet Iliade.

> Si vous désirez en savoir plus sur les activités de la Pentex, vous pouvez vous reporter au supplément intitulé Book of the Wyrm.

Au fil des années, la population des alentours s'est petit à petit laissée corrompre plus ou moins gravement. Certains habitants sont déjà assujettis au Ver et sont prêts à défendre farouchement l'usine et la centrale au nom de la sauvegarde de l'emploi et de l'avenir économique du pays. Au-delà du contrôle qu'elle exerce sur les habitants des environs, la Pentex vise à les transformer en Fomori. Avant d'être sélectionnés puis soumis à des expériences d'une rare sauvagerie, les cobayes sont minutieusement observés lors de journées portes ouvertes, de stages de formation ou d'entretiens d'embauche. La plupart du temps, la « mutation » est loin d'être volontaire, et les rares victimes encore lucides à l'issue de cette épreuve finissent généralement par se suicider (une pratique courante dans la région). Parfois, ce sont les parents des victimes qui passent à l'acte

et tuent les mutants, perpétrant des massacres savamment répercutés dans la presse. Ceux qui parviennent au terme du processus n'ont pas d'autre alternative que de rejoindre la Pentex dans sa folle croisade. Lorsque le résultat de leur métamorphose devient trop visible, il suffit d'isoler les malheureux qui serviront dès lors de sujets à d'autres tests plus brutaux encore…

Trop anxieuse ?

Flamanville - Une femme de 42 ans, Gisèle Nautrand, a été mise en examen et placée en détention préventive après la découverte par ses voisins du corps de son époux, Marcel Nautrand, sauvagement poignardé à plusieurs reprises. Madame Nautrand, pourtant décrite par son voisinage comme une femme « parfaitement normale », aurait rapidement avoué le meurtre de son mari, expliquant aux policiers venus l'arrêter qu'il y avait « encore beaucoup de ménage à faire ». Elle a affirmé que son mari avait été contaminé sur le site de la Hague où il travaillait depuis plusieurs années suite à la faillite de l'exploitation agricole familiale. Rapidement placée sous surveillance, Gisèle Nautrand est apparue complètement désorientée et en proie, selon les psychiatres qui l'ont examinée, à un délire schizo-paranoïaque flagrant.

Les conséquences tragiques de cet événement soulèvent une fois de plus la question de la désinformation. Nous ne pouvons que regretter les conclusions trop hâtives récemment rendues par une presse nationale en mal de sensationnalisme, au sujet du prétendu « danger » régnant autour des sites de la Hague et de Flamanville. Rappelons que ces deux usines sont connues pour leur extrême fiabilité, et répondent de façon plus que satisfaisante aux critères de sécurité en vigueur en France. Cela démontre une fois de plus qu'alarmer inutilement la population ne sert à rien et peut même se révéler lourd de conséquences comme vient de le prouver le drame de Flamanville.

R.H.
Extrait des Brèves locales du Courrier de la Manche

Quels plans machiavéliques la Pentex réserve-t-elle à cette région ? Que se passerait-il si un malencontreux « incident » venait à toucher les installations de l'usine de retraitement ? Reliée à celle de Tchernobyl, la Fosse de La Hague (qui sera bientôt achevée) pourrait provoquer une catastrophe de grande ampleur. Les Fomori, pratiquement « créés » à la chaîne, pourraient alors se répandre dans cet environnement apocalyptique pour mener leurs missions d'infiltration et de sabotage. Si l'un d'eux tombait aux mains de l'armée, il passerait pour une victime gravement touchée par les effets des radiations et serait abattu ou isolé sans plus de questions.

La Pentex et les Danseurs de la Spirale Noire tissent progressivement leur toile, et l'activité qui se fait de plus en plus fébrile dans la région semble indiquer que leur plan est sur le point d'entrer dans sa phase critique. Si personne ne se dresse sur leur chemin, les esclaves du Ver pourront bientôt procéder à la simulation d'un accident nucléaire de faible intensité (selon leurs termes bien entendu, certains diront plus tard qu'il s'agissait pourtant d'une opération de routine). Ils comptent profiter de la situation pour faire avaler de grande quantité d'iode à la population alentour, certaines de ces pilules, destinées à des éléments vulnérables présélectionnés, seront infectées par des Flaiels (Niveau 1, Gnose 6) impatients de s'emparer du corps de leur victime (faites faire un jet de Gnose contre Volonté, chaque succès du Flaiel réduisant la Volonté de la victime de un point).

La Réaction Garou

Les Fils de Fenris ont connu des fortunes diverses en Normandie. D'abord conquérants, ils furent par la suite massacrés de façon systématique par des Cainites Brujahs (eux-mêmes manipulés par des Ventrues de souche française) avant de se heurter à des Crocs d'Argent vindicatifs. Ils parvinrent néanmoins à préserver quelques-uns de leurs Caerns et, après des

siècles de présence discrète, à revenir au premier plan au cours du vingtième siècle. La région est actuellement sous la domination presque complète du Ver, nombreux sont les Gallains des Fils de Fenris à être tombés sous la coupe de cette maudite société Pentex.

Malgré l'omniprésence du Ver sur ce territoire, plusieurs Caerns ont pu être préservés de la corruption ambiante. L'un d'entre eux, tapi au cœur d'une petite vallée envahie par une végétation dense, fait aujourd'hui figure de sanctuaire au cœur d'une désolation oppressante. Hors de vue des Flaiels vomis par les sites nucléaires, un couple d'Enfants des Clairières, attiré par le pouvoir du Caern, séjourne encore dans l'Umbra toute proche. Hélas, considérablement affaiblis par les esprits nuisibles qui se massent à l'entrée de leur refuge, les deux esprits sont aujourd'hui proches de l'extinction.

Le Caern est connu sous le nom de TyrBjort (l'abri de lumière), il se présente sous la forme d'un cercle de six pierres à moitié ensevelies et couvertes de mousse sur lesquelles on peut lire à grand peine une série de runes presque effacées. L'endroit est situé sous un abri naturel, au plus profond de la vallée. Initialement conçu comme un refuge pour les Fils de Fenris il y a de cela plusieurs siècles, le Caern a récemment été réveillé et sert désormais de havre salutaire, et ce malgré le danger qui le guette.

Caern de TyrBjort

Niveau : 2
Goulet : 4
Type : Caern de Visions

L'Avant-Garde de la Croisade de Normandie

Même si les Garous craignent de devoir un jour baisser les armes, la plupart ne restent pas inactifs, loin de là. Ces dernières années, leurs actions se sont multipliées, il semble même que les défenseurs de Gaïa aient décidé de jeter toutes leurs forces dans la bataille afin de donner un coup de frein à l'inexorable avancée de la Pentex. Si l'on dénombre plusieurs Meutes dans la région (en majorité des Fils de Fenris), certaines sont malheureusement antagonistes, comme cela est souvent le cas ailleurs.

Les Orphelins de Gaïa

Composée de deux jeunes Garous et d'un enfant métis, cette meute (si tant est qu'on puisse utiliser ce terme pour désigner cette entité) s'apprête à se lancer avec acharnement dans la lutte contre la Pentex. Freinés par un sentiment compréhensible d'impuissance face à l'immensité de leur tâche, ils sont prêts à accueillir tous les candidats désireux de se joindre à leur croisade. Ils espèrent ainsi pouvoir un jour constituer une meute digne de ce nom.

Arrivés depuis peu dans la Manche, les Orphelins de Gaïa se sont déjà attirés l'inimitié de la Fraternité Asgard, celle-ci acceptant très mal une quelconque ingérence extérieure dans ce que ses membres considèrent comme leur combat légitime.

Khonsou, Ronin Galliard

Âgé de 26 ans, Khonsou est le « fondateur » de la meute et son plus farouche guerrier. Pour le jeune Mourad, tout commença en 1988 lorsqu'il fut placé dans une famille d'accueil chez des paysans gascons obtus et tyranniques. Cet environne-

Fichier Edition Affichage Ins. Format Outils Tableau Fenêtre Mer 19:26:51

ment difficile fut celui dans lequel il s'éveilla à sa véritable nature à la suite d'une crise de nerfs au cours de laquelle il subit sa première transformation et tua une partie de sa « famille » avant de disparaître dans les bois. Il fut recueilli par un Arpenteur Silencieux lui-même en fuite. Recherchés par la gendarmerie, les deux compagnons remontèrent vers le Périgord et menèrent une vie de vagabonds. Samhon devient le « mentor » de Mourad, il le baptisa Khonsou et lui apprit les premiers Dons des Arpenteurs Silencieux.

Cette situation idyllique aurait pu se prolonger longtemps encore. Mais un soir d'orage, Samhon périt électrocuté dans un accident stupide provoqué par la chute d'un pylône. Khonsou reprit sa fuite erratique vers le nord, il tenta de refouler ses fréquentes transformations et en proie au doute, se laissa tomber dans la spirale de la marginalisation. Livré à lui-même, effrayé par une énergie qui semblait pouvoir lui échapper à tout moment, le jeune Ronin aurait pu devenir fou s'il n'avait pas rencontré Smart Alek, un Rongeur d'Os d'origine anglaise. Ce garou expérimenté sut redonner courage à Khonsou qui prit petit à petit conscience de l'importance de son héritage au contact de son nouveau précepteur. Au fil de leur périple, le Rongeur réussit à transmettre les enseignements de la Litanie à son jeune protégé et à lui apprendre à maîtriser ses capacités.

Reprenant confiance en lui-même, Khonsou se souvint d'une expérience traumatisante qu'il avait vécue au cours de son enfance en Normandie. Placé dans un centre de redressement, il s'en était évadé pour se perdre dans une usine de « retraitement » de déchets, sans doute affiliée à la Pentex. C'est ainsi qu'il prit conscience des souf-

Page 1 Sec 1 1/1 A 2,4 cm Li 1 Col 1 15:54 ENR REV EXT RFP

frances que les humains infligeaient jour après jour à Gaïa, conseillé par Smart Alek, le jeune Ronin accomplit une quête mystique dans l'Umbra et en revint transformé, persuadé qu'il devait se joindre au combat que menaient ses frères Garous. Khonsou comprit qu'il devait retourner en Normandie pour lancer sa propre croisade, il remercia son compagnon, et prit congé de lui.

À 26 ans, Khonsou est un grand gaillard élancé à la musculature noueuse. Vêtu d'un long manteau et de rangers usés, il toise le monde avec calme et attention. Son visage en lame de couteau est encadré d'une barbiche bien taillée qui lui confère une moue dubitative.

Minerve, Ronin Ahroun (ancienne Furie Noire)

Âgée de 24 ans, Minerve a connu un début d'existence chaotique. Elle fut d'abord adoptée par un Sept de Furies Noires installé dans les Alpes, elle fut cependant prise d'une crise d'angoisse mortelle au cours de son Rite de Passage et dut prendre la fuite. Échappant à toutes les recherches, elle connut l'existence précaire des sans domicile fixe. Confrontée à la violence de fréquentes transformations, Minerve ne put exprimer ce qu'elle ressentait que lorsqu'elle rencontra Khonsou. L'Arpenteur réussit à trouver les mots qui la rassurèrent, tout comme sut le faire son premier mentor, et les deux orphelins de la nation garou devinrent dès lors inséparables. Bravant les interdits de la Litanie, ils conçurent un enfant Métis qui naquit sous l'auspice des Théurges. L'enfant, nommé Voit-avec-l'Esprit, est malheureusement aveugle, mais il semble doué de pouvoirs de voyance tout à fait inhabituels…

Minerve est une jeune femme farouche, toujours sur la défensive lorsqu'elle ne se trouve pas aux côtés de son compagnon. Réprimant difficilement ses accès de colère, elle est une combattante hors pair. Vêtue à la mode post punk, elle arbore plusieurs cicatrices impressionnantes qui sont autant de symboles de ses errances passées.

La Fraternité Asgard

Composée d'une quinzaine de Fils de Fenris soutenus par une poignée de Gallains, la Fraternité Asgard est un groupe très agressif qui revendique haut et fort la pureté de sa lignée. Infiltrés dans les milieux régionalistes, flirtant avec l'extrême droite, ses membres manipulent des cercles écologistes ou de chasseurs aux idées proches des leurs. Le Cotentin est leur champ de bataille et ils voient d'un très mauvais œil l'arrivée « d'étrangers » comme Minerve et Khonsou, qu'ils ont récemment repérés. Le jeune couple est une épine dans leur talon, une gêne dont ils entendent se débarrasser au plus vite. La suite est facile à deviner lorsque l'on sait que les Ronins n'obtiennent la permission de s'adresser aux Fenris qu'après avoir vaincu un de leur champion en combat singulier

> Les Fils de Fenris de la Fraternité d'Asgard tolèrent mal que l'on marche sur leurs plates-bandes. Les Personnages ne sont pas les bienvenus chez eux, à moins qu'ils n'appartiennent à leur tribu. Essaieront-ils de prendre Minerve et Khonsou sous leur protection malgré les risques encourus ? Tenteront-ils plutôt de négocier avec les Fils de Fenris, pourquoi pas en s'adressant au Sept de l'Arbre de Feu (en espérant que les histoires qui courent à son sujet ne soient vraiment que des légendes) ?

Les Fronts de l'Apocalypse

La corruption propagée par le Ver, et soutenue par les agissements de la Pentex, se manifeste sous des formes diverses dans de nombreuses régions françaises : autant de champs de bataille pour les Garous.

L'ensemble du Bassin parisien, jusqu'à l'embouchure de la Seine, a été massivement industrialisé. En l'espace de quelques décennies, le fleuve est devenu un véritable cloaque où l'on déverse chaque jour des dizaines de milliers de tonnes de déchets toxiques, soi-disant filtrés. La Seine est devenu un immense égout puant désormais impropre à la vie, et dont les rives sont gangrenées par des usines ultramodernes. Cette situation déjà catastrophique est aggravée par les raffineries qui bourgeonnent aux alentours du Havre et rejettent des gaz nauséabonds à des dizaines de kilomètres à la ronde.

Tout comme la Région parisienne et la Haute Normandie, la Provence et la Côte d'Azur en général sont considérées par la Pentex comme des zones d'activité intenses. Les moyens d'action de la compagnie y sont très divers : pollution effrénée, crime organisé et déstabilisation politique, etc. Les responsables locaux ne reculent devant aucune perversion ou malversation, certains seraient même en rapport avec des Cainites du Sabbat.

Les principales centrales nucléaires françaises se trouvent dans le Centre (Belleville, Chinon), en Gironde, en Alsace et le long du Rhône. La plupart d'entre elles sont contrôlées à un niveau ou à un autre par des filiales de la Pentex, mais toutes ne posent pas encore de problèmes immédiats pour l'environnement. Consciente de la montée en puissance des écologistes, la firme sait à l'occasion se montrer discrète, les effets de sa présence ne se feront parfois sentir qu'à long terme : taux de radioactivité en hausse constante, retraitement de déchets effectué au mépris des normes, pollution insidieuse des cours d'eau, etc.

Le nucléaire est, hélas, loin d'être le seul outil de destruction à la disposition du Ver. Les raffineries de pétrole (notamment à Donges, Le Havre et Lavéra), souvent mal conçues, apportent leur contribution au déséquilibre de la faune et de la flore locales, tout comme les nombreuses usines qui fleurissent un peu partout en France. Rejets de gaz toxiques, destruction de sites naturels, pillage éhonté des ressources naturelles : la Pentex poursuit son œuvre destructrice dans une indifférence quasi générale, et avec la bénédiction provisoire d'une Technocratie soucieuse de conduire le pays sur la voie du Progrès, quel qu'en soit le prix.

La principauté de Monaco n'est pas épargnée, c'est l'Institut Océanographique qui suscite ici de nombreuses inquiétudes. Depuis quelques années, une étrange algue tueuse (la caulerpa taxifolia) s'est répandue sur les côtes, accentuant les dégâts qui ont déjà été infligés au milieu marin au cours des dernières décennies. D'après les premiers résultats, rapidement étouffés, d'une enquête, l'algue responsable de ce désastre proviendrait du fameux institut lui-même. Il devient facile de faire le lien lorsque l'on sait que cet honorable établissement a été en grande partie financé par le capitaine Boustand, fin manipulateur des médias à la solde de la Pentex, et pourtant adulé du grand public. Mais tout cela est-il vrai ?

Est-ce le signe qui trahit une recrudescence de l'activité des Garous ? Toujours est-il que certains plans néfastes ont récemment été dénoncés au grand public par des informateurs courageux. Alors que de nouvelles révélations fracassantes sont faites chaque mois, combien d'autres projets passent dans le même temps au stade de l'exécution…

Pentex et Danseurs de la Spirale Noire

En France, les Danseurs ne sont pas directement inféodés à la Pentex, leur influence est toutefois bien moindre que celle du puissant consortium. Les Garous du Ver, terrés depuis des siècles dans leurs repaires souterrains, rampent désormais à la surface et se multiplient rapidement. On trouve des Danseurs dans toutes les régions de l'hexagone, et plus particulièrement dans la vallée du Rhône, en Normandie, le long du Rhin et de la frontière allemande. Plus grave encore, outre celle de la Hague, ces serviteurs du Ver possèdent déjà quelques Fosses.

Fichier Edition Affichage Ins. Format Outils Tableau Fenêtre Mer 19:26:51

Rage sur le Cotentin

Certains Danseurs remplissent des missions ponctuelles pour la Pentex, mais la plupart poursuivent des objectifs secrets qui leur sont propres. La majorité de ces créatures sont beaucoup plus déterminées à éliminer les Garous que ne le sont les agents de la Pentex qui les considèrent comme de dangereux activistes (au même titre que de nombreux éco-terroristes). Cela ne signifie pas pour autant que la Pentex ignore les Garous, mais simplement que ces derniers ne l'obsèdent pas. La situation pourrait cependant changer si des groupes tels que la Fraternité Asgard venaient à se multiplier dans les années à venir.

Croisade Verte

Une cellule active des Chevaliers Verts

Les Garous ont longtemps espéré que les années soixante-dix apporteraient de nombreux changements et que les mouvements écologistes gagneraient de plus en plus d'adeptes en France. L'écologie en tant que politique alternative, l'idée paraissait séduisante… c'était sans compter sur le Ver. Durant les années quatre-vingt, les discours écologistes devinrent tellement dangereux pour le Système soutenu par la Technocratie que le mouvement fut récupéré par les partis politiques et les industriels, ces derniers se l'approprièrent pour mieux le pervertir et le vider de sa substance grâce à de vastes mascarades médiatiques. Le coup de grâce fut porté lorsque des agents acquis à la cause de la Technocratie ou de la Pentex parvinrent à infiltrer les mouvements écologistes. Les dissensions internes furent relayées par une machine médiatique impitoyable qui fit voler en éclats les illusions utopistes chères aux yeux du plus grand nombre. Le rêve était mort…

De nos jours, certains Garous ayant soutenu cette tentative infructueuse pensent que l'heure n'est plus aux discours mais à l'action. Regroupés au sein d'une cellule dissidente des Chevaliers Verts, une dizaine de Garous ont choisi la voie des armes et ont constitué une bande nomade sous l'autorité de Martin Jensen, un Enfant de Gaïa néerlandais établi en France. Changeant continuellement de base d'opération, ce groupe entend initier un vaste mouvement éco-terroriste dans le Sud de la France. À l'heure actuelle, la guérilla a déjà commencé et plusieurs laboratoires pharmaceutiques se livrant à des expériences animales interdites ont subi de violents assauts au cours de ces derniers mois. Plusieurs meutes de Danseurs préparent des contre-attaques, tout ceci n'est semble-t-il qu'un début.

Pentex et Technocratie

La Pentex et la Technocratie ne poursuivent pas, à terme, les mêmes buts. La Technocratie entend obtenir le contrôle total et définitif de la réalité, de « sa » réalité. L'ordre devant régner par dessus tout, ce groupe de mages incroyablement puissant n'aspire plus désormais « qu'à guider l'humanité vers une existence sans imagination, sans espoir et sans foi ». La Technocratie ne veut pas détruire le monde, elle veut le diriger.

De son côté, la Pentex n'a pour objectif que de corrompre et dévaster la terre pour la livrer, une fois sans défense, à la convoitise du Ver. Sa vision des choses est plus nihiliste.

Si les méthodes des deux organisations sont souvent similaires, elles n'ont jamais passé d'accord formel et n'ont aucunement l'intention de le faire. Elles ne coopèrent pour l'instant que parce que leurs objectifs à court terme se recoupent, il serait étonnant que les choses en restent éternellement à ce stade.

Page 1 Sec 1 1/1 A 2,4 cm Li 1 Col 1 15:34 ENR REV EXT RFP

J'appris plus tard que j'étais près de Charleville-Mézières, dans les Ardennes. L'idée m'a fait sourire, je ne sais plus pourquoi. Un temps seulement. J'étais perdu, sale et déconfit, je me suis surpris à pleurer dans les chiottes d'un relais routier. J'étais en train de craquer, j'en avais marre, je ne désirais plus qu'une seule chose, rentrer chez moi.

LES MAGES DE FRANCE

Introduction

Il serait aussi vain qu'inutile de proposer une cartographie détaillée de la France des Mages. Rares et discrets, ces acteurs du monde des Ténèbres se soucient peu des frontières, et la plupart des considérations géopolitiques, mesquines et artificielles, leur sont souvent étrangères. À quelques exceptions près, les Mages n'entretiennent pas de relations avec les vampires ni avec les changelins (on notera toutefois l'existence de quelques alliances entre les Verbenas et les Changelins en Bretagne) et ne se frottent aux garous que pour leur disputer des territoires recelant un potentiel magique, caerns pour les uns, nodes pour les autres. Le pacte du crépuscule semble désormais bien loin…

La seule constante géographique, est qu'à l'exception de Paris, les Mages ont toujours été plus présents au sud qu'au nord de la France. De fait, la Technocratie a surtout investi le nord du territoire. Sophia Antipolis, un complexe scientifique et culturel situé près de Valbonne, est l'un des rares exemples d'implantation de celle-ci dans le sud de notre pays.

Repères historiques généraux

« Contrairement aux Vampires, les Mages ne visent pas la domination physique du monde, mais bien son contrôle spirituel ». Ce raccourci audacieux, défendu par certains Fils de l'Éther, prouve au moins qu'il est difficile, pour ne pas dire impossible, de savoir à quel point les Traditions ont réellement influé sur l'histoire, ainsi que sur la vie sociale, politique et culturelle de la France.

- **6000 :** les Progéniteurs introduisent le concept d'élevage et de domestication auprès des masses.
- **3000 :** naissance de l'économie et du commerce, sous l'impulsion du Syndicat. Naissance probable des Artificiers (connus plus tard sous le nom d'Itération X).
- **2500 :** les Ingénieurs du Vide étudient l'astronomie.
- **50 ? :** invasions romaines, signature du Pacte du Crépuscule entre les Mages (précurseurs des Onirologues, des Verbenas, de

l'Ordre d'Hermès et du Culte de l'Extase), les Garous (principalement des Fiannas) et les Changelins de l'ouest de la France.
400 : Doissetep devient l'une des plaques tournantes de la société des mages en Europe.
700 : parution du Malleus Neffandorum, principal ouvrage de référence sur les Nephandis. Le Kitab al Alacir apparaît en Espagne, il s'agit du livre le plus important pour les futurs Fils de l'Éther.
800 : Doissetep est renversé par des mages et déplacé en Turquie.
848 : les Mages Tremeres tentent de prendre le contrôle de l'Ordre d'Hermès.
900 : Doissetep est transféré en Espagne.
1000 : le potentiel magique du monde semble diminuer.
1210 : destruction de la Fondation du « Crêt des Brumes » (Mistridge) par des Francs-Maçons qui se trouveront plus tard à l'origine de la création de l'Ordre de la Raison.
1325 : l'Ordre de la Raison est créé, ses membres entendent imposer une réalité unique et cohérente pour annihiler toutes les autres possibilités. Signature de la déclaration dite de la « Tour d'Ivoire ».
1400 : premier Symposium de la future Technocratie.
1421 : naissance de Sœur Bernadette à Domrémy (Champagne), cinq ans après la naissance de Jeanne d'Arc.
1438 : Gutenberg invente l'imprimerie, sans doute sous l'influence de l'Ordre de la Raison.
1440 : Tribunal de Mistridge, des membres de l'Ordre d'Hermès, des Verbenas et du Chœur Céleste se réunissent et fondent les Traditions telles que nous les connaissons aujourd'hui.
1453 : les théories de Copernic marquent de façon déterminante le début de l'offensive technocrate.
1457 : chaque tradition adopte une sphère spécifique parmi les neuf existantes.
1466 : création du Conseil des Neuf Traditions Mystiques afin de lutter contre l'Ordre de la Raison. Au cours du Moyen Âge, les nombreuses chasses aux sorcières dont seront victimes certains Garous, Mages, Changelins et Vampires sont certainement manipulées par l'Ordre de la Raison.
1470 : Heylel Teonim, Solificato, trahit ses compagnons et est condamné à mort. La Tradition des Solificati se dissout, tandis que les rêves d'unité du Conseil des Neuf s'évanouissent.
1542 : la multiplication des horloges portables permet à l'Ordre de la Raison d'établir un paradigme temporel.
1564 : début des chasses aux sorcières en Europe. Doissetep et le royaume d'Horizon cessent momentanément de coopérer.
1610 : Doissetep rétablit ses connections avec le royaume d'Horizon.
1638 : Descartes expose ces théories sur l'Éther et provoque par là même d'importants remous au sein de la Technocratie.
1644 : première querelle sérieuse opposant les Fils de l'Éther et la Technocratie.
1655 : Doissetep obtient sa première victoire décisive sur la Technocratie.
1750 : le Conseil des Neuf recherche de nouveaux mages pour grossir les rangs des Traditions.
1825 : naissance du Culte de l'Extase moderne (ancien Culte de Bacchus).
1850 : naissance des futurs Adeptes du Virtuel. Charles Babbage construit sa fameuse machine.
1880 : les Adeptes du Virtuel envisagent l'exploration de nouveaux royaumes découverts grâce à l'invention du téléphone.
1885 : fondation de l'Arcanum.
1886 : les Ingénieurs d'Électrodyne se retrouvent pour la première fois à Paris.
1890 : la Reine Victoria instaure le Nouvel Ordre Mondial.
1900 : la Technocratie décide qu'il n'y a pas d'Éther dans l'espace. Les Fils de l'Éther, anciens Ingénieurs d'Électrodyne, rejoignent les autres Traditions en 1904. Ils prennent la place laissée vacante depuis plus de 400 ans par les Solificati.
1910 : Itération X propose pour la première fois d'envoyer un homme sur la lune.
1934 : les Ahl-i-Batin se retirent du Conseil des Neuf pour défendre leurs terres contre la Technocratie.
1940 : la seconde guerre mondiale éprouve durement le Conseil des Neuf et la Technocratie. Certains Mages des Fils de l'Éther, des Verbenas et de l'Ordre d'Hermès s'allient avec les forces de l'Axe, tandis que les Adeptes du Virtuel prennent leurs distances avec la Technocratie. De très nombreux Nephandis et Maraudeurs font leur apparition.
1952 : cinquante quatrième Conseil.
1961 : les Adeptes du Virtuel rejoignent à leur tour le Conseil des Neuf. Ils remplacent les Batini, ébranlés par les poussés technomanciennes au Moyen-Orient depuis le début du vingtième siècle. La question se pose de savoir s'il faut accepter les Excavés comme une Tradition à part entière.
1970 : les Excavés demandent à devenir une Tradition à part entière, leur demande est rejetée.
1984 : création du premier C.H.A.S.S.E.U.R.
1997 : cinquante neuvième Conseil. Tous les représentants des Traditions sont vivement incités à se présenter…

À quelques exceptions près, le chapitre consacré à Mage ne fait pas référence à l'Umbra, pas plus que celui dédié à Werewolf. Cela ne signifie nullement que les mages et les garous français ne puissent pas y accéder, bien au contraire, les règles restent les mêmes pour tous, dans tous les pays. Nous avons préféré laisser au Conteur la liberté de bâtir et d'imaginer ses propres royaumes spirituels. Détailler, énumérer et décrire chacun des Royaumes de la Tellurie auxquels pourraient avoir accès vos joueurs serait aussi vain que prétentieux, et de surcroît tout à fait inutile. Une telle entreprise nécessiterait un ouvrage spécifique, s'il était incorporé à ce volume, il en doublerait aisément la taille du présent ouvrage ainsi que son prix. Dans quel but ? L'Umbra reste avant tout le royaume de l'Esprit et de l'Imagination, un royaume insaisissable qui ne livrera jamais tous ses secrets. Nous préférons vous faire confiance et vous laisser les inventer.

Le Chœur Céleste

Histoire

L'influence du Chœur Céleste n'a commencé à se faire sentir en France qu'à partir du baptême de Clovis, en 490. Elle fut renforcée en 800 lorsque le Pape s'empara de la couronne de Charlemagne et la plaça sur sa tête avant qu'il ne soit officiellement couronné, affirmant ainsi symboliquement la supériorité du pouvoir spirituel sur le pouvoir temporel. Depuis lors, le Chœur connut une ascension presque continue jusqu'à la Révolution Industrielle qui marqua le début de son déclin. À la fin du XIXè siècle, le Chœur Céleste tenta de contrecarrer cette avancée de la pensée technocratique par une Révolution Spirituelle basée notamment sur les divers mouvements théosophiques qui fleurirent en France à cette époque, des mouvements dont les théories tentaient d'opérer un syncrétisme global entre toutes les religions et spiritualités humaines, du christianisme au bouddhisme, en passant par le druidisme et le spiritisme. Malgré un engouement certain au cours de la Belle Epoque, la Révolution Spirituelle ne fut qu'un feu de paille et l'Europe fut brutalement ramenée à la dure réalité par la Première Guerre Mondiale, qui fut aussi la première guerre du nouvel âge technocratique... L'échec de cette tentative empêcha le Chœur Céleste de revenir sur le devant de la scène, il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de ce qu'il fut autrefois.

Politique

L'affaiblissement tout relatif de la chrétienté aurait pu sonner le glas des ambitions de cette Tradition. Réalistes, ses membres préférèrent se tourner vers de nouvelles formes d'expression religieuse que sont les sectes. Au cours de ces dernières années, la Technocratie a pris ce revirement très au sérieux et s'est mis en devoir de lutter contre ces groupuscules. Les Mages du Chœur Céleste, de la Fraternité Akashite et du Culte de l'Extase sont parfois amenés à s'allier de façon temporaire afin de lutter contre les méfaits du Nouvel Ordre Mondial et d'Itération X.

Le Chœur Céleste est très organisé, son chef suprême réside à Paris, et son l'autorité s'étend sur tout le pays. À l'heure actuelle, cette Tradition contrôle cinq sectes et plusieurs groupes lui sont affiliés. Citons notamment :

- **Le Club de l'Harmonie** dont les membre sont principalement des politiciens et des financiers. Créé à la fin du dix-neuvième siècle dans le but de revitaliser une certaine idée de la morale au sein des grands industriels, il a depuis

étendu son influence au milieu politique. Son président est un certain Gérald Dumont, un disciple du Chœur Céleste qui œuvre beaucoup pour les sans-abri, il réside à Lyon, non loin du siège social de son organisation, laquelle possède de petites antennes dans un certain nombre de villes françaises. À Lyon, le Club est en conflit presque permanent avec de mystérieux industriels d'origine italienne, des adversaires probablement maléfiques (les Giovannis). Notez également que le Club de l'Harmonie lutte constamment aux côtés de l'Ordre d'Hermès contre la Technocratie.

- Les Chanteurs de la Vie : ces chorales se produisent dans les églises des quartiers défavorisés et essaient d'influencer le comportement et le mode de vie de leurs habitants. Si leur doctrine est assez proche du christianisme, les Chanteurs réfutent l'opposition traditionnelle entre le corps et l'esprit. Les chanteurs possèdent trois ensembles vocaux itinérants, l'un d'entre eux arpente le sud-ouest, l'autre le nord et le troisième la région lyonnaise.

Fondations

Le Siège du Club de l'Harmonie

Située à Lyon, cette grande bâtisse gothique du dix-huitième siècle est habitée en permanence par une dizaine d'intendants, elle possède des chambres, des salons privés, une bibliothèque très fournie et une petite chapelle. Ses caves sont reliées par des souterrains à plusieurs points stratégiques de la ville, l'un de ces tunnels mène au domicile de Gérald Dumont, un autre à une très ancienne bibliothèque qui appartenait autrefois à l'Ordre d'Hermès. Ce dernier partage aujourd'hui la Bibliothèque Salomon avec le Chœur Céleste, ce lieu a d'autant plus de valeur qu'il recèle une Node (voir « L'Ordre d'Hermès »).

L'Eglise Saint-Gabriel,

Cise dans la banlieue lilloise, cette maison de Dieu date du moyen âge et est reliée à la Bibliothèque Salomon par un faible Node. Elle constitue un avant-poste de la Tradition dans la lutte qui l'oppose au Temple Rouge, sa position n'a encore jamais été précisée.

La Confrérie de Lumière

Les Cryptes secrètes du Mont Saint-Michel abrite les quartiers généraux de la plus ancienne Fondation du Chœur Céleste en France, la Confrérie de Lumière. Tout d'abord liée au culte du dieu Mithras (que l'on a souvent comparé à la figure de l'Archange Michel), la Confrérie serait originaire d'Orient et se serait établie autour du site dès la période romaine. Le Mont était à l'époque connu sous le nom de Mont de Belenos, d'après la célèbre divinité gauloise, le patronyme et les attributs de Belenos, « le Dieu Brillant », ne sont pas sans évoquer ceux de Mithra ou de Michel, autres visages d'un même avatar de guerrier solaire. Les galeries secrètes qui courent sous le Mont abritent un Node extrêmement puissant, jalousement gardé par les derniers adeptes de la Confrérie. Depuis plusieurs siècles, celle-ci s'est repliée sur elle-même, refusant tout contact avec des Mages appartenant aux autres Traditions et montrant la plus grande méfiance à l'égard de leurs « frères » issus d'autres branches du Chœur.

Personnalités

Gérald Dumont

Il est officiellement le patron de la société Algide Bâtiments qui est implantée en France, en Guyane et en Côte d'Ivoire, et connue pour construire des résidences pour les sans-abri. Dumont est l'un des rares membres du Chœur à être devenu millionnaire, mais il fait profiter un maximum de personnes de ses richesses. Âgé de cinquante et un ans, Gérald est Maître du Prime et adepte de Vie et d'Esprit.

Sœur Line

Née à Domrémy, où a toujours vécu sa famille, cette jeune femme nourrit une véritable obsession pour Jeanne d'Arc et son œuvre. C'est en fouillant dans le grenier de ses parents que Line a trouvé une vieille malle qui contenait le carnet de notes, en piteux état, d'une certaine Bernadette (voir Fragile Path). Elle en commença aussitôt la lecture au terme de laquelle elle atteignit l'Éveil. Sœur Line est aujourd'hui encore en possession de ce manuscrit.

Line est l'une des sœurs de France à lutter le plus férocement contre la corruption propagée par les Nephandi, elle se trouve actuellement dans le Nord, à la recherche d'un Node maléfique dont elle a trouvé trace dans la Bibliothèque de Doissetep.

Frère Mathieu

Il appartient à un groupe secret qui entretient des relations privilégiées avec la Société de Léopold de Chartres, ces deux organisations lutteraient ensemble contre les Vampires, les Nephandis, les démons, etc. Il est difficile de connaître la part de vérité contenue dans les allégations de Frère Mathieu selon lesquelles le Chœur Céleste serait, en France, miné de l'intérieur par des forces occultes. Mathieu est visiblement un extrémiste, en marge de ses confrères.

Le Culte de l'Extase

Histoire

Il est très difficile de retracer l'histoire de cette Tradition, le développement du culte de l'extase découle davantage d'une accumulation de faits et d'occurrences que d'un réel dynamisme politique. À l'époque médiévale, les quelques tentatives du Culte pour s'implanter durablement en France furent impitoyablement contrées par l'Eglise, pour qui les enseignements du Culte s'apparentaient à de véritables Évangiles du Diable... Si la Renaissance permit à quelques philosophes de l'Extase de trouver leur place en France, le Culte fut par la suite, toujours soumis à diverses persécutions orchestrées par des fanatiques religieux, des agents de la Technocratie ou même des Mages appartenant à des Traditions rivales. Il faudra attendre les Années Folles pour que le Culte dispose enfin d'une véritable influence au sein de la communauté intellectuelle et artistique française.

Le Culte atteindra une sorte d'apogée après Mai 68 (il est amusant de noter qu'à l'instar des Changelins, le Culte s'attribue la paternité de ce mouvement), il n'a toutefois pas connu d'ascension fulgurante par la suite. Il semble que l'emprise conjuguée de la Banalité et de la Technocratie ait sérieusement freiné ses ambitions. Le Culte n'est ainsi présent que dans les grandes villes françaises (Paris, où est mort Jim Morrison en 1971, Marseille, Lyon, Rennes et Toulouse) et dans certaines zones rurales très reculées où ses Acolytes se livrent sans retenue à de vagues cultes dionysiaques.

Politique

Les adeptes du Culte ne cherchent pas à peser sur la vie politique française, leur idéologie est essentiellement contestataire, on les retrouve d'ailleurs souvent à l'origine des gigantesques « raves » que le N.O.M essaye par tous les moyens de faire interdire. D'une manière générale, le Culte de l'Extase est présent partout où la liberté sexuelle est assurée et où les autorités ne sont pas trop présentes : boîtes de nuit, clubs échangistes, retraites campagnardes. Leur influence sur la vie nocturne de la capitale reste, malgré les efforts de la Technocratie, considérable. Il est probable que des liens existent à Paris entre les Changelins et les membres du Culte (le sujet sera évoqué en détails dans le supplément qui sera consacré à Paris).

Fondations

Moon XTC Tribe

Ce groupe fait partie de ces techno-enthousiastes qui ont renoncé au parcours tout tracé par le système pour prendre la route et vivre leur passion. À l'instar des travellers anglais, dont ils s'inspirent directement, les membres de Moon XTC sillonnent le pays dans un bus suivi d'un camion de matériel sono. Selon les saisons, on les croisera sur les routes sinueuses de l'Ariège ou près de Paris à l'occasion de rassemblements entre tribus. Caravane hétéroclite aux effectifs fluctuants, la tribu Moon XTC suit sa route au gré de ses intuitions et de ses visions collectives, comme si elle était guidée par quelque signe invisible apparaissant à ses guides.

Le noyau de la tribu, comprenant huit à vingt membres (seul trois d'entre eux sont des Mages, les autres sont des Acolytes), est formé par un trio d'Adeptes du Culte de l'Extase.

Personnalités

Dom - technopaïen, initié de la Compagnie de Pan

A 19 ans, Dom arrêtait ses études d'anglais pour partir de l'autre côté de la Manche. Une fois à Londres, il réussit à trouver un travail de vendeur chez un disquaire spécialisé dans la musique alternative. Immergé dans le monde de la musique qui le fascinait depuis toujours, il se jeta à corps perdu dans le milieu noctambule. C'est au cours de ces excès que Dom fut remarqué par un mage du Culte gravitant dans le milieu traveller, ce dernier sut discerner en Dom le passionné qui pourrait servir la cause du Culte. Pris dans un maelström de débauche, le jeune français fut entraîné dans la spirale de l'extase, il fut rapidement initié et intégré au sein d'une tribu de Travellers avec laquelle il sillonna l'Angleterre et l'Europe. C'est durant un séjour à Amsterdam, à l'occasion d'un technival, qu'il rencontra Surya. Les deux jeunes adeptes ne se sont pas quittés depuis et sont finalement revenus en France pour propager le Mouvement.

Dom est un jeune homme de 22 ans, il est mince et exhibe de nombreux tatouages technopaïens. Malgré d'épaisses dreadlocks qui lui tombent sur les yeux, son regard brille intensément et fascine ceux qui partagent pour un temps le parcours de Moon XTC. Il assure le rôle de DJ lorsque la petite troupe organise ses raves désormais célèbres parmi les initiés du mouvement.

Surya - hollandaise d'origine indonésienne

Surya est la muse de Carl et de Dom avec lesquels elle forme un trio amoureux complexe et tumultueux, mais heureusement jamais dommageable pour l'unité de la tribu. Cette belle jeune femme aux traits exotiques fascine son entourage, une aura terriblement captivante émane d'elle. Lorsque Moon XTC organise ses rassemblements, elle se joint à la foule des ravers pour danser jusqu'à entrer dans une transe hypnotique. Tout d'abord liée à Dom, elle a rencontré Carl avec qui elle a retrouvé le plaisir de certaines pratiques orientales. Véritable initiatrice, Surya entraîne dans son sillage bon nombre des jeunes venus pour assister à une rave de la tribu. Quel que soit leur sexe, ces novices perdent toute notion du temps et se réveillent un jour, loin de chez eux, désorientés et complètement changés. Quelque uns renoncent même à leur vie passée pour rester auprès de la belle déesse d'Océanie. Cette influence explique autant le nombre croissant de fidèles que les fluctuations au sein du groupe, rares sont en effet ceux qui acceptent de tout partager.

Carl - guide spirituel initié au tantrisme.

Âgé de 26 ans, il semble assumer la position de guide spirituel au sein de la tribu. Infatigable routard, il ne manque pas d'anecdotes et d'expériences aux enseignements cryptiques qu'il n'hésite pas à dispenser à qui veut bien l'entendre. C'est un individu charismatique, toujours entouré de groupies... Il porte des petites lunettes rondes, un bonnet afghan et arbore un bouc qui contribue à lui donner un air de gourou. Initié au tantrisme en orient, adepte des philosophies indiennes, il s'est fait le chantre de la transe de goa qui fait actuellement le succès de la tribu dans le milieu techno français...

Outre ses qualités d'orateurs et ses dons pour la Magie de la Pensée, Carl a la main verte et fait des merveilles avec certaines plantes toujours illicites en France. Le chanvre indien n'a ainsi aucun secret pour lui et quelques manipulations à base de Prime et de Vie lui donnent des récoltes abondantes de spécimens aux effets variés mais toujours appréciés par les amateurs. Toujours dans la logique contestataire et d'incitation à l'Éveil des Dormeurs, la tribu sème ses graines un peu partout en pleine nature. Les végétaux ainsi modifiés poussent non loin des routes empruntées par la troupe, les récoltes annuelles fixant la date et le lieu de certaines étapes. Ces arrêts sont bien entendu synonymes de festivités hautes en couleurs.

Un voyage halluciné

La tribu Moon XTC vit en marge de la réalité et se soucie peu des répercussion de ses actes. Comme dans un film psychédélique de la grande époque, ses membres voyagent d'un site à un autre dans le but d'éveiller toujours plus de jeunes aux plaisirs et à la communion. Certaines raves sont le théâtre de démonstrations de magie particulièrement audacieuses dont les spectateurs, préalablement mis en condition, ne saisissent pas toujours la portée. Malgré tous ses efforts, le trio extatique accumule rapidement du paradoxe et pourrait subir un choc en retour qui pourrait bien faire passer la petite tribu dans une dimension imprévue. Si les trois mages ne semblent pas craindre cette éventualité, il est difficile de prévoir les effets que cela aurait sur leurs compagnons et autres invités d'un temps.

Pour l'heure, la petite bande poursuit sa route, et ce qui pourrait apparaître comme un parcours on ne peut plus chaotique répond en fait à un but bien précis. Au cours de chacune de ces étapes, Moon XTC cherche à capter les zeitgeist (Voir « Cult of Extasy Tradition Book ») de l'époque psychédélique française.

Bien que personne ne sait à quoi pourrait ressembler ces incarnations de la folie d'une époque, ils pensent tous que l'illumination consécutive leur ouvrira des portes insoupçonnées.

Depuis quelques années, le mouvement techno déferle sur la France, drainant toujours plus d'amateurs, voire d'adeptes. Fruit de nombreuses influences aussi bien orientales qu'occidentales, ce nouveau courant musical forme une nébuleuse dont il est difficile de tracer les contours. Véhicules des principes de l'extase et de la communion induites par les rythmes binaires et les drogues synthétiques ou non, le mouvement techno attire les foules venant participer à des célébrations hallucinantes, les fameuses raves. Dansant pendant des heures en phase avec les flots de BPM, en pleine montée d'acide ou d'exta, les ravers se rassemblent pour s'abandonner à l'inquiétante et séduisante sensation de se fondre en un unique esprit, celui de la fête. On l'aura compris aisément, le mouvement techno est le signe de la résurgence des Adeptes du Culte de l'Extase. Depuis que le rêve des années soixante-dix a été fauché par les concepts d'ambition et de réussite matraqués tout au long de la décennie suivante, la jeunesse occidentale ne croit plus en l'avenir et recherche la jouissance de l'instant présent. Jamais une vague soulevée par les Cultistes n'avait reçu un aussi vaste soutien... pour se transformer en déferlante.

La Technocratie est bien sûr au fait du phénomène et n'a pas tardé à réagir contre cette menace potentiellement incontrôlable. Parmi les pays d'Europe les plus répressifs vis à vis du mouvement techno, la France (avec l'Angleterre) mène de véritables chasses contre les ravers à travers les multiples incarnations d'un pouvoir vendu à la Technocratie. Ainsi, derrière les interdictions et les projets de lois réactionnaires et paranoïaques se cache l'ombre du Pogrom, dont la cible désignée est le Culte de l'Extase. Mais ne vous y trompez pas, les Technomanciens savent être subtils et retors. En plus de mener la répression, le Nouvel Ordre mondial et le Syndicat ont entrepris de détourner le mouvement à leur profit. Leur méthode consiste, d'une part, à s'approprier ce mouvement musical pour le servir à la Masse sous forme de soupe commerciale lobotomisante et lucrative appelée la « Dance » et, d'autre part, à détourner l'esprit du mouvement par le biais de raves conformistes. Les Technomanciens utilisent pour cela leurs réseaux de recrutement privilégiés que sont les universités et les écoles de commerce, encourageant ainsi des happenings pitoyables aux droits d'entrée prohibitifs.

Outre une musique vidée de son contenu, un discours lénifiant est dispensé au cours de ces rassemblements dans le but de détourner « la jeunesse » de la drogue afin qu'elle reste dépendante des produits fournis par les sponsors, valets de la Technocratie.

Les Euthanatos

Histoire

L'histoire de cette Tradition se résume principalement à celle de l'immigration des peuplades orientales sur le territoire français. Ses Mages n'ont jamais eu de rôle très important à jouer, ils ont même été souvent montrés du doigt par le Chœur Céleste qui a tenté de les faire passer pour des adorateurs du diable. Il va sans dire que les relations entre les deux Traditions sont plutôt tendues depuis. Les Euthanatos se fondent dans la masse des habitants des grandes villes, l'anonymat et la décadence qui en découlent leur conviennent parfaitement. Leur passé démontre cependant qu'ils n'hésitent pas, en cas de besoin, à recourir à des alliances douteuses.

Politique

En France, les Euthanatos sont essentiellement représentées dans trois villes : Paris, Marseille et Nice. Dans la cité phocéenne, ils ont investi les quartiers les plus pauvres et luttent contre les Settites dont les actions menacent, selon eux, le cycle karmique de nombreux Dormeurs. À Nice, deux Euthanatos et un Excavé travaillent en grand secret avec les Giovannis et entretiendraient des contacts avec certaines Ombres.

Fondations

La Grotte de Nice

Ce complexe souterrain naturel, ouvert au ras de la mer, est situé au bas d'une falaise de la banlieue niçoise, surplombé par un immeuble appartenant aux Giovannis. Le Node se trouve dans l'une des grottes les plus secrètes et les plus profondes. Couverte de peintures préhistoriques, elle était autrefois un lieu sacré où les autochtones venaient enterrer leurs morts afin que leur esprit puisse « voyager » vers l'Autre Monde. Le Royaume sur lequel débouche le Node niçois est le même que celui auquel aboutit le Node de Marseille, il s'agit d'un lieu vide et inquiétant où règnent les ténèbres permanentes et où tout peut arriver spontanément car l'Entropie y est très forte.

La grotte est protégée par des créatures semi-aquatiques qui ressemblent à des vers mesurant près d'un mètre et pourvus de mâchoires redoutables. Ils se sont jusque là révélés être des gardiens dissuasifs servant leurs créateurs avec dévotion.

Les Euthanatos de Nice savent qu'ils jouent un jeu dangereux avec les Giovannis, c'est la raison pour laquelle ils sont toujours sur leurs gardes. En cas de problème, ils comptent sur le soutien des Ombres avec lesquelles ils entretiennent de bonnes relations.

Les Thermes de Marseille

Une ancienne et mystérieuse secte romaine aurait utilisé ce site pour y pratiquer de terribles sacrifices humains en hommage à Hadès, un Node s'est ouvert ici sur un royaume de l'entropie. Les thermes se trouvent dans les souterrains de la ville, sous un marché couvert, elles communiquent en certains endroits avec le marché lui-même et avec quelques maisons adjacentes.

Personnalités

Le Baron

Cet étrange personnage s'est éveillé alors qu'il allait être étreint par un Samedi. Le vampire l'avait choisi en raison de son intérêt quasi obsessionnel pour la mort. En ce temps là, le Baron n'était qu'un étudiant en doctorat de philosophie qui entendait procéder à une « analyse phénoménologique des NDE ». Le Caïnite qui l'avait déjà pris sous sa protection fut détruit dans des circonstances assez mal définies, il fut probablement atteint par une charge d'énergie entropique. À la suite de cet incident, le Baron se rendit à une Fondation Euthanatos dont il avait trouvé l'emplacement grâce à la bibliothèque du Samedi. Muni des nombreuses informations que son mentor avait collectées, il se trouva plus tard en mesure de contacter les Giovannis de Nice, et les aida à traiter avec les Ombres auxquelles ils étaient parfois confrontés.

Le Baron a depuis pris possession de la Fondation de la Grotte, il continue d'étudier les Ombres avec ferveur et espère découvrir bientôt de nouvelles connaissances à leur sujet. Il fait certainement partie des Mages qui connaissent le mieux les Vampires et les Ombres, il a déjà rendu de nombreux services aux Giovannis qui ont désormais une dette envers lui. Pour l'heure, ses connaissances sont trop précieuses pour que les Vampires songent à tenter quoi que ce soit contre lui.

Sum Moribundus

Cet homme se trouvait au stade terminal d'un cancer généralisé lorsqu'il fut éveillé et soigné par le Baron. Cet homme était auparavant médecin légiste et dirigeait le département de médecine légale du plus grand hôpital de Nice (il fut ainsi amené à rendre certains services aux vampires de la ville, sans doute sans le savoir). Sum M. a pu entrer en contact avec les Progéniteurs de « FACADE Engineers » (comme les appellent les américains) en se faisant passer pour un simple Dormeur. Il compte bien en apprendre plus sur les implantations de ces redoutables Technomanciens dont les méthodes de clonage le répugnent au plus haut point. Sum M. est âgé d'une cinquantaine d'années et peut être considéré comme le second du Baron.

La Fraternité Akashite

Histoire

Cette Tradition n'est implantée que depuis peu en France où sa présence n'est devenue significative qu'à partir du vingtième siècle. Ce n'est que peu de temps après la fin de la seconde guerre mondiale que la Fraternité a pu étendre son influence sur l'Hexagone par le biais d'Acolytes Dormeurs. L'essor des Arts Martiaux sur le continent Européen a contribué à l'arrivée des Akashites, les foules furent rapidement séduites par ces sports nouveaux qui alliaient expression physique et maîtrise spirituelle. La Fraternité eut ainsi la possibilité d'asseoir peu à peu ses prétentions paradigmatiques sur le pays où elle est aujourd'hui plus présente que jamais.

Politique

La Fraternité est parvenue à distiller ses conceptions dans des cadres aussi divers que l'armée, la police, les associations sportives, l'école et les activités des jeunes des banlieues, allant même jusqu'à influencer la médecine (thérapeutiques nouvelles) et les médias. Si le pouvoir politique et économique de cette Tradition est ainsi quasiment inexistant, son rôle social est en revanche très développé. La Fraternité agit presque exclusivement par l'intermédiaire de ses Acolytes et se dissimule derrière des façades publiques impersonnelles, elle reste sur ce point fidèle à une tradition typiquement orientale consistant à contourner l'obstacle.

Les occidentaux sont désormais familiarisés avec les Arts Martiaux et les étonnantes possibilités qu'ils peuvent offrir (méditation, relaxation, contrôle du corps par l'esprit). Ceux qui considèrent encore le Kiai et les autres capacités fantastiques des maîtres du Do comme de simples mythes sont de nos jours rares. La Technocratie elle-même n'a que peu d'influence sur la Fraternité et se révèle même incapable d'endiguer son essor. Seul le Nouvel Ordre Mondial (N.O.M) paraît susceptible d'inverser cette tendance en discréditant les traditions orientales. Tous les moyens sont bons pour parvenir à cela, les films de karaté du style « série Z », l'assimilation des diverses branches de la Fraternité à des sectes douteuses ou à des groupuscules extrémistes, etc.

La Technocratie tente de son côté de freiner la progression des Akashites en contrôlant certains aspects de la législation, ces manœuvres ont ainsi conduit à l'interdiction de certaines armes exotiques, à la défense d'enseigner certaines manœuvres et techniques martiales dans les dojos de Dormeurs, au refus ou à l'annulation de visas à des maîtres étrangers jugés indésirables... Tout ceci ne fait que démontrer, s'il en était encore besoin, l'étendue de l'arsenal juridique de la Technocratie. Les écoles d'Arts Martiaux et les Dojos ne cessant toutefois de se multiplier, nous sommes en droit de penser qu'il reste insuffisant, même si les véritables Mages restent rares.

Les Fondations

En France, la Fraternité Akashite ne possède qu'une seule Fondation avec un Node, ses autres « Xiudayuan » ne sont en fait que des lieux d'entraînement et d'enseignement destinés aux Dormeurs. La Fraternité est toutefois installée dans un certain nombre d'autres Fondations qu'elle partage avec d'autres Traditions.

Le Temple de la Réunion

Caché près d'un petit village des Alpes, ce sanctuaire peut accueillir une trentaine de frères mais n'est habité de manière permanente que par neuf d'entre eux. Une vingtaine d'Acolytes sont chargés de l'entretien des lieux et du centre d'entraînement destiné aux Dormeurs qui a été bâti en contrebas. L'ouverture du Node se trouve dans un jardin secret quelque part dans la montagne, elle est surveillée par une Sentinelle passée maître dans l'art de la dissimulation. Elle conduit vers un Royaume où la nature est puissante et hostile, le paysage se compose de montagnes vertigineuses et mouvantes. Les jours et les nuits se succèdent irrégulièrement et les formes de vie sont ici liées à la Sphère de l'Esprit dont l'usage est ici particulièrement aisé.

Le Temple lui-même, fait de bois laqué, est très sobre, à l'image du silence presque absolu qui y règne. Le Grand Maître O Senseï gouverne les lieux avec sagesse et dirige l'une des deux cabales installées dans le sanctuaire. L'endroit est ouvert aux membres des autres Traditions, dans la mesure où ces derniers se conforment au mode de vie akashite. Des rumeurs prétendent que Maître O Senseï aurait créé des liens avec un temple situé dans les Alpes suisses, celui-ci serait tenu par des religieux de l'Égypte ancienne vénérant Osiris.

Personnalités

Le Grand Maître : O Senseï

Personne ne connaît le véritable nom de cet homme qui, à l'âge de trente deux ans, fonda le sanctuaire dans les années soixante. Le Grand Maître méditait depuis plusieurs mois dans la montagne lorsqu'il trouva le Node, il bâtit alors le Temple de ses propres mains, puis invita des frères à venir se recueillir et méditer. Ce lieu, qui est maintenant devenu l'un des sanctuaires les plus fréquentés de France, est régie selon une politique simple : le Grand Maître O Senseï possède un pouvoir quasi absolu. La sagesse de ce dernier est si grande et rayonnante que cela n'a d'ailleurs jamais soulevé de véritables contestations.

La Cabale du Grand Maître

Frère Chong-Li est âgé de quarante trois ans et s'occupe du Dojo situé en contrebas, il supervise par conséquent la formation des jeunes recrues. Maître des Sphères de Prime et de l'Esprit, il favorise l'échange de doctrines mais se révèle pourtant très imprévisible dans ses rapports avec les étrangers.

Sœur Mathilde n'a en revanche que vingt cinq ans. Fille d'un grand maître d'Aïkido, elle a atteint l'Éveil à l'âge de 10 ans, le jour où son père a été assassiné par des agents d'Itération X. Elle est aujourd'hui devenue maîtresse des Sphères de l'Esprit et de la Matière et s'intéresse essentiellement aux relations avec l'extérieur et à la lutte contre la Technocratie.

Ailleurs...

Frère Zhang Mei est spécialiste de nombreux Arts Martiaux, ce frère s'occupe des Dojos enseignant aux Dormeurs. Il a ouvert deux écoles de Ninjutsu à Paris, et utilise ces institutions pour former des assassins ou des Ninjas auxquels la Fraternité fait appel dans le cadre de certaines missions ponctuelles.

Sania Brothen est un Mage installé à Marseille qui tente de lutter contre la corruption et la violence qui alourdissent un climat social déjà délétère. Âgée de 29 ans, Sania est officiellement professeur d'Arts Martiaux et connaît bien la faune des rues. Elle se heurte à l'opposition des Mages Euthanatos qui, s'ils la respectent, n'apprécient guère son intrusion sur ce qu'ils considèrent être « leur » territoire.

Les Onirologues

Histoire

S'il est difficile de retracer le passé de la Tradition Euthanatos, celui des Onirologues est pratiquement impossible à retrouver, ils ont toujours été présents sur le territoire français mais sont demeurés désunis mal organisés. Ceux-ci sont en effet pratiquement absents du territoire français, à tel point que leur histoire se résume à une succession d'allées et venues. Paradoxalement, alors que cette Tradition est l'une des plus anciennes, ce n'est qu'au cours de ces dernières années qu'elle a commencé à s'implanter véritablement en France. Un phénomène parallèle à la redécouverte du shamanisme et à l'émergence du mouvement New Age qui cache en son sein de nombreux charlatans mais aussi quelques véritables Onirologues.

Politique

Ceux qui demeurent encore en France vivent aujourd'hui dans les milieux ruraux, ils espèrent encore préserver Gaïa des attaques du Ver et de la Technocratie. Si les Onirologues comptent parmi ceux qui se souviennent le mieux du Pacte du Crépuscule, ils sont malheureusement trop peu nombreux pour en assurer à eux seuls le renouveau. Autrefois alliés à certaines tribus Garous, ils ne peuvent plus désormais compter que sur un soutien occasionnel.

Fondations

Les Onirologues utilisent les Fondations appartenant aux autres Mages. On prétend que certains d'entre eux auraient accès aux Caerns des Fiannas de Bretagne, ce fait n'a cependant pas été vérifié depuis bien longtemps.

Personnalité

L'Indien

Arrivé dans les Pyrénées il y a de cela quelques années, ce Mage énigmatique est devenu un éco-terroriste redouté. Il entend défendre ses montagnes contre les projets de la Technocratie qui projettent de creuser un gigantesque tunnel qui risque de détruire l'écosystème local. Il travaillerait seul, mais certains Garous évoquent la possibilité d'une alliance avec les Gurahls.

L'ordre d'Hermès

Histoire

Les Mages de l'Ordre ont toujours fait le maximum pour rester discrets, notamment depuis le XIIIè siècle au cours duquel l'Inquisition a commencé à les pourchasser comme hérétiques. Cela fut sans doute le fruit des habiles manipulations des Tremeres, et aujourd'hui encore, l'Ordre d'Hermès voue une rancune tenace envers ce Clan. De nos jours encore, la guerre occulte qui les oppose aux Vampires du Clan Tremere reste l'une des activités principales de la branche française de l'Ordre.

Durant la seconde guerre mondiale, l'Ordre est, avec la branche juive du Chœur Céleste, la Tradition qui a le plus souffert de la démence hitlérienne et de cette alliance forcée qui réunit les Traditions et la Technocratie contre le nazisme. L'Ordre, probablement infiltré par des agents extérieurs, est sorti particulièrement affaibli de ce conflit mondial. Depuis quelques années, certains membres de la branche française de l'Ordre œuvrent avec détermination afin de restaurer sa puissance d'antan. Les apôtres de cette renaissance, réunis au sein d'une organisation seulement connue sous le nom de « la Loge », ont pu établir des contacts solides entre l'Ordre et les milieux proches du pouvoir par l'intermédiaire de diverses sociétés secrètes d'inspiration rosicrucienne.

Politique

Les querelles internes ne sont pas absentes au sein de l'Ordre, jadis divisé en plusieurs Maisons. Les détracteurs de la Loge reprochent à ses membres de vouloir détourner l'Ordre de son but originel et de rechercher le pouvoir temporel au lieu de l'Ascension. Face à ces critiques, les membres de la Loge rétorquent qu'il est impossible de lutter efficacement contre la Technocratie en restant isolé du pouvoir, infiltré et manipulé par le Syndicat et le Nouvel Ordre Mondial. Notez que la Loge joue également un rôle appréciable dans la lutte contre les Tremeres.

L'Ordre possède trois pôles d'influence sur le territoire Français, l'un d'entre eux est situé dans le sud (il est dirigé par Doissetep), et les deux autres se trouvent à Paris et Strasbourg. Dans cette dernière, le pouvoir de l'Ordre est désormais si important qu'il est devenu une source de tension avec le Covenant (nom donné par un grand nombre de Mages de l'Ordre d'Hermès aux Fondations, parfois également appelées Pacte ou Alliance) de Doissetep qui désire placer la

principale Fondation sous leur autorité. L'Alliance de Strasbourg, tournée vers l'exploration et le développement de nouvelles connaissances magiques, est quant à elle trop occupée à lutter contre le N.O.M et le Syndicat pour prêter véritablement attention à ce problème.

Fondations

La Bibliothèque de Salomon à Lyon

Dirigée par un certain Arcadius, ce Pacte est placée sous la responsabilité de l'Ordre d'Hermès et du Chœur Céleste. C'est une bibliothèque très ancienne dont l'accès est limité à une poignée d'universitaires, de chercheurs et de religieux triés sur le volet. Il s'agit d'un bâtiment de pierre dont les fondations remontent au Moyen Âge, il fourmille de recoins poussiéreux, d'escaliers en trompe-l'œil et de passages oubliés. Pour un non-initié, ce lieu est un véritable labyrinthe, semblable en bien des points à celui de l'abbaye qui apparaît dans le célèbre film « Le Nom de la Rose ». Nous sommes en présence d'une Fondation Collégiale, dotée d'un Node auquel on accède par une salle secrète de la bibliothèque, cette pièce est toujours fermée à clef et ceux qui en connaissent l'existence sont rares. Les Mages qui connaissent son existence se montrent d'autant plus prudent que ce Node conduit vers Doissetep.

La Fondation Dagda de Rennes

Installée dans un ancien monastère de Rennes, il s'agit d'une cour intérieure au centre de laquelle a été conservée la base d'un menhir autrefois dédié au Dagda. Cette pierre est aujourd'hui un Node qui débouche sur Bangor, le monastère est, quant à lui, devenu un « hôtel de luxe » accueillant des séminaires de magie. Les nostalgiques de l'Ordre du Crépuscule aiment se retrouver à cet endroit également très fréquenté par les Verbenas de la région.

La Fondation Mercure

Quartier général des sympathisants de la Loge, cette Fondation se cache derrière un club privé très chic, dont les locaux se situent dans un hôtel particulier des vieux quartiers de Bordeaux. Aucun Mage n'y réside de façon permanente, l'endroit servant essentiellement de lieu de réunion ; le club et toutes ses installations annexes sont soigneusement gérées et entretenues par un cercle de fidèles acolytes. La Fondation Mercure est particulière en cela qu'elle compte dans ses rangs des Mages de l'Ordre appartenant déjà à d'autres Fondations.

Le Siège de la société -Finances & Conseils-

Installée à Strasbourg, cette entreprise de financement et de conseils opérant sur le marché européen est dirigée par Bernard Frezmoth, un Dormeur au service de l'Ordre d'Hermès, elle abrite également une Fondation dont le véritable commandement est assuré par un certain Schmidt Pietrov. Âgé d'une soixantaine d'années, ce dernier appartient à l'Ordre et a l'ambition d'organiser et centraliser la lutte contre la Technocratie à l'échelle de l'Europe. Le Node du Covenant est puissant, et les membres de la Fondation « F & C » se moquent copieusement de Doissetep et de ses conceptions désuètes. Outre des membres de la Tradition Hermétique, la Fondation accueille des Mages du Chœur Céleste, des Fils de l'Éther et des Adeptes du Virtuel.

Personnalités

Arcadius a déjà changé deux fois de corps et est en réalité âgé de 147 ans, il est très versé dans les secrets de la Kabbale et se rend souvent à la bibliothèque de la principale synagogue de Paris pour y parfaire ses connaissances. Arcadius voit d'un œil conciliant les membres du Club de l'Harmonie, avec lequel il partage le Node.

Schmidt Pietrov est paranoïaque, manipulateur et prêt à toutes les concessions pour abattre la Technocratie. Schmidt exècre les Mages de Doissetep, mais les manœuvres des Technomanciens, en passe de contrôler une grande partie du Conseil Européen, l'inquiète plus encore que les manœuvres des membres de sa Tradition.

Yannick est un jeune Mage de l'Ordre qui s'est installé à la Fondation Dagda. Il voyage souvent à Bangor et reste très attaché aux anciennes coutumes celtiques. Yannick entretient d'excellentes relations avec les Verbenas de la région et, semble-t-il, avec les Changelins. Il sert souvent d'intermédiaire entre la Triade de Dana et les Dormeurs.

Isabelle-Sophie d'Isors-Satie (alias I.S.I.S.) est une jeune femme ambitieuse et dynamique, qui est sans nul doute l'une des figures montantes de la branche française de l'Ordre d'Hermès. Dirigeante officieuse de la Loge et créatrice de la Fondation Mercure, elle incarne mieux que quiconque l'esprit de la « jeune génération » des Mages hermétiques et entretient d'étroites relations avec la ramification américaine de l'Ordre.

Les Excavés

Histoire

Les premiers Excavés sont apparus en France au milieu des années vingt, ils ne portaient pas encore leur nom actuel, au cours desquelles ils se montrèrent très actifs, notamment à Paris. Aujourd'hui encore, la dixième Tradition se prétend l'initiatrice de mouvements tels que le dadaïsme ou le surréalisme, des assertions bien entendu rejetées par les autres Traditions. Force est pourtant de constater que certaines chambres de bonne montmartoises abritèrent autre chose que des ateliers de peinture. La seconde guerre mondiale porta un rude coup aux Excavés de l'hexagone, désemparés, ils sombrèrent rapidement dans l'anonymat pour ressurgir une vingtaine d'années plus tard sous la forme de groupes contestataires. Leur responsabilité dans les événements de Mai 68 n'est toutefois pas clairement déterminée.

Les Excavés n'ont jamais été aussi nombreux que de nos jours, même s'ils le sont beaucoup moins que dans certains pays voisins comme les Pays-Bas ou l'Angleterre. Il semble que seule la multiplication du nombre d'Orphelins puisse expliquer ce brusque accroissement, mais la pauvreté de la scène rock en France reste la preuve la plus tangible de la relative maigreur de leurs forces.

Politique

Les Excavés de France sont trop éparpillés et trop désorganisés pour pouvoir revendiquer une quelconque cohérence politique. Même si les Orphelins de Paris élisent chaque année leur Prince et leur Princesse, à l'image de leurs cousins américains, cette coutume tient plus du folklore qu'autre chose. Le récent intérêt des français pour la fête d'Halloween trouve sans doute son origine dans cet étrange cérémonial.

Au yeux des autres traditions, les Excavés n'existent pas. Loin de les ennuyer, ce rejet semble surtout alimenter le nihilisme des principaux intéressés, qui leur rendent bien leur mépris. Seuls les membres du Culte de l'Extase trouvent grâce à leurs yeux.

Fondations

Les Excavés installent leurs fondations dans les boites de nuit et les clubs les plus « chauds » des principales cités françaises. Il y en a certainement plus à Paris que dans l'ensemble des villes de province, on en trouve cependant à Tours, à Toulouse ou à Rennes, cités étudiantes par excellence, ainsi que dans certains cimetières de banlieue. La plupart de ces Fondations ne prêtent aucune allégeance au Prince et à la Princesse de Paris : certains en ignorent même l'existence.

Les Crépusculaires

De nos jours, la France ne réserve pas le même traitement à toutes les Traditions de Mages. Au fil des siècles, les influences des uns et des autres ont ainsi fluctué au gré de la guerre de l'Ascension jusqu'à l'ère moderne et la domination du modèle technocratique. Carrefour des hommes et des idées, la France a pourtant souvent été le creuset des révolutions, tant chez les Dormeurs que chez les Éveillés.

Balayés par le temps, victimes de combats occultes acharnés, nombreux sont ceux qui ont marché parmi les hommes et laissé derrière eux des messages invisibles aux profanes. Traqués, forcés à la clandestinité, leurs héritiers essaient tant bien que mal de perpétuer leurs enseignements et de protéger leur héritage. Écartés du grand Jeu, ils n'en continuent pas moins d'agir, loin du regard de leurs pairs obsédés par leurs machinations. Ces mages s'inspirent bien souvent des préceptes des anciens signataires du Pacte du Crépuscule, ainsi les nomme-t-on à juste titre, les Crépusculaires…

Les Verbenas

Avec les Onirologues, cette Tradition est certainement l'une des plus anciennes. Longtemps intégrés au sein des communautés, ces mages ont profondément marqué les cultures, parvenant même à devenir l'un des piliers de la société celte. Malgré l'alliance issue du Pacte du Crépuscule, cette civilisation devait succomber avec l'invasion romaine qui marqua l'essor de l'Ordre d'Hermès suivi de celui du Chœur Céleste. Persuadés que leur tradition allait sombrer dans l'oubli, les Verbenas cherchèrent à s'intégrer parmi les Mages Hermétiques. Cette tentative échoua et l'Ordre se retourna contre ces transfuges jugés trop dangereux pour leur propre sauvegarde. Plus terrible encore que l'invasion romaine, ce conflit qui opposa l'Ordre aux Verbenas, menés par Diedne, entraîna l'extinction presque totale des héritiers du druidisme.

Dans cette lutte fratricide inégale, l'attitude du Chœur Céleste ne fut jamais clairement définie. Alors que certains adorateurs de l'Unique conduisaient parfois des expéditions punitives sanglantes, d'autres offraient l'asile aux réfugiés Verbenas… Les circonstances exactes dans lesquelles se sont déroulées ces véritables Pogroms avant l'heure sont d'autant plus troubles que l'Ordre d'Hermès a détruit la majorité des archives concernant cette sinistre purge. Cette guerre a bien entendu provoqué une irréparable fracture entre les deux Traditions, et aujourd'hui encore, lorsque les Verbenas parviennent à se faire entendre, il s'en trouve toujours pour

demander justice et réparation. Récemment, Maître Urfin n'hésita pas à bouleverser l'ordre du jour du Conclave de Tolench en réclamant l'ouverture des caves de Doissetep, en même temps que celle d'un Tribunal, afin que la lumière soit enfin faite sur l'extermination des disciples de Diedne.

Alors même qu'une Tradition est complètement dispersée, il reste toujours une flamme vacillante autour de laquelle les opprimés se rassemblent en attendant le jour propice à leur retour au grand jour. Il en fut ainsi du petit nombre de Verbenas qui purent échapper aux persécutions. Isolés au plus profond des campagnes, ces Adeptes servaient secrètement leur communauté selon leurs usages ancestraux tandis que d'autres, cachés au cœur des forêts, vivaient en ermites non loin de leurs Nodes agonisants. Dispersés, sans relations les uns avec les autres, les Verbenas surent se faire oublier, ployant sans rompre comme des roseaux au cœur de la tempête...

Mais il faut aussi savoir recourir à la force et alors que le christianisme s'imposait en Europe, le Moyen Âge connut des explosions de violence, des révoltes meurtrières dirigées contre l'ordre établi. Si certains de ces soulèvements furent menés par des Adeptes Verbenas, ils manquaient toutefois cruellement de coordination et furent rapidement réprimés dans le sang.

Dans les siècles qui suivirent, l'Inquisition et la Technocratie contribuèrent à marginaliser et à pourchasser les héritiers du Pacte du Crépuscule jusqu'à ce qu'ils soient au bord de l'extinction. Cette chasse aux sorcières combinée à la propagation de la Raison rendirent l'existence des Fondations isolées de plus en plus précaire.

Une Grande Figure : Éon De l'Étoile

À partir de 1141, et pendant presque une décennie, la Bretagne fut le berceau d'une étrange hérésie menée par l'énigmatique Éon de l'Étoile. Il avait été élevé parmi les moines de Brocéliande avant de s'imposer dans un ermitage proche de la Fontaine de Barenton. Dès lors, le mystique rassembla une véritable troupe composée aussi bien de penseurs hérétiques que de ruffians de la pire espèce. De cet homme qui portait un bâton fourchu, on dit qu'il tenta de restaurer les usages druidiques tout en luttant avec acharnement contre la noblesse et le clergé. Étrangement, ce dernier tenta d'entrer en relation avec ces turbulents insurgés, sans succès. Éon fut finalement capturé en 1148 avec la majeure partie de sa troupe dans des circonstances troubles. Jugé hérétique, il ne finit pourtant pas sur le bûcher contrairement à ses fidèles, il fut condamné à la prison et termina ses jours dans une abbaye...

La clémence dont fit preuve l'Église, une mansuétude fort rare en ce temps là, tend à accréditer les assertions des Verbenas qui prétendent qu'Eon était l'un de leurs meneurs. Cette affiliation expliquerait ainsi l'attitude de l'Église, encore largement infiltrée par les adeptes du Chœur Céleste.

Les Gardiens

A cause des efforts de la Technocratie au cours des siècles, le Pacte du Crépuscule n'est plus de nos jours qu'un mythe dont peu de Dormeurs ont connaissance. La Bretagne, qui fut le dernier bastion de cette utopie, abrite encore les derniers descendants de ces visionnaires, mais leurs luttes fratricides et les menaces constantes ont jusque là empêché l'union qui aurait permis de renouveler le Pacte. Force est de constater que cette région demeure toujours en marge du reste de la France, le merveilleux est toujours présent là-bas, il habite encore les esprits et les cœurs au point qu'il est même devenu un argument pour attirer les touristes ! La Bretagne est une véritable exception, elle semble avoir su sauvegarder son riche patrimoine tout en entrant de plein pied dans l'ère moderne. Cette situation est bien sûr le fruit de l'œuvre discrète de quelques Mages qui s'échinent à bâtir les fondation d'un nouveau Pacte...

Ainsi, les particularités de la Bretagne sont elles entretenues tant bien que mal par les membres d'une très ancienne Fondation Verbena qui a passé plusieurs siècles à se dissimuler aux yeux de ses ennemis. Ces Mages ont développé l'art de la dissimulation au détriment de l'action directe, mais leur structure est désormais bien rodée et pourrait permettre un coup d'éclat dans les années à venir...

Contrairement aux Covenants de l'Ordre d'Hermès, qui regroupent les mages en un même lieu, ceux qui se nomment les Gardiens ont adopté une organisation qui convenait mieux à leur héritage celtique. Ainsi, comme au bon vieux temps du fédéralisme des tribus, les Gardiens sont-ils organisés en entités autonomes éparses partageant un même Royaume-Horizon dans l'Umbra. La dispersion des différents groupes n'est toutefois pas le fruit du hasard, elle est fonction du potentiel magique de chaque région. Nous pouvons ainsi discerner une véritable colonne vertébrale qui traverse le centre de la Bretagne d'Est en Ouest et dont les forêts de Huelgoat, Guerlédan et Brocéliande en sont les foyers de pouvoir. Plusieurs ramifications s'étendent ensuite vers des lieux tels que Carnac, reconnus pour leur richesse en Nodes. Chacun de ces endroits abrite au moins un Mage dont le Node est relié au royaume de l'Umbra et à d'autres Nodes.

L'Île de Bangor

Si tous les gardiens sont dispersés aux quatre coins de la Bretagne, ils ne partagent pas moins un Royaume dans l'Umbra.

Avant de devenir un royaume de l'Horizon, Bangor était une île mythique située au large des côtes bretonnes qui abritait des adoratrices de la Déesse Mère Dana. Lorsque l'avènement de l'Ordre de la

Raison s'avéra irréversible, Bangor suivit les anciennes Fondations telles que Doissetep qui se réfugièrent dans l'Umbra.

Bangor est une île environnée de brumes, elle est recouverte par une végétation abondante et bordée de plages de sable argenté. Des chemins sinueux s'enfoncent à travers les bois tandis que des sources d'eau cristalline et rafraîchissante jaillissent en de nombreux points. Ce havre de paix abrite un arbre sacré plus que millénaire qui est le vecteur de la quintessence du Royaume. Son écorce présente des reflets d'airain et un œil averti remarquera des lignes dessinant des symboles et des pictogrammes sur toute sa surface. Entre les racines, des cavités naturelles, reliées par des couloirs, constituent le refuge des Gardiens. Si la majorité des Mages qui composent la Fondation des gardiens ne séjourne pas ici, trois prêtresses de Dana en assurent la protection et l'entretien.

Depuis les temps mythiques, alors que Bangor appartenait encore à la réalité, l'île est connue comme étant un repaire de prêtresses païennes. Il en est de même à notre époque et elles assurent toujours la protection du royaume de l'Horizon, mais alors que cet endroit comptait jadis neuf Mages, il ne reste plus aujourd'hui que les trois prêtresses. Retirées des affaires du monde et quittant rarement leur Fondation, elles entretiennent la magie des lieux et accueillent leurs consorts à l'occasion des réunions.

La Triade de Dana

A l'image de leur Déesse, les prêtresses de Bangor symbolisent les trois facettes du cycle de la nature. Aussi loin que puisse remonter la mémoire des Gardiens, elles ont toujours été trois : la Vieille, la Mère et la Vierge. Adeptes de la Vie, elles en connaissent tous les aspects et les secrets.

D'après les légendes, la Vieille s'est toujours tenue à la lisière de l'Au-delà pour converser avec les morts, elle voit l'Entropie et sait en jouer pour frapper de malédiction ceux qui offensent Dana. Alors que la Mère protège ses enfants et sait ainsi comment les soigner et les consoler, la Vierge est un hymne à la Vie qui appelle à la célébration des corps en hommage à la Déesse Mère.

La Vieille

La Vieille est une femme voûtée d'âge canonique au regard chassieux, aux longs cheveux clairsemés et argentés. Si elle s'appuie sur un bâton sculpté, ne vous y trompez pas, cette apparence fait partie du rôle qu'elle assume au sein de la Triade. Elle est aujourd'hui maîtresse des sphères de la Vie, du Temps et de l'Entropie. À l'abri des salles obscures creusées entre les racines de l'Arbre Sacré, elle enchante ses talismans et consulte, dit-on, les oracles des temps passés et à venir. Habillée de noir, elle est inquiétante mais respectée pour son grand savoir et sa sagesse à peine corrompue par les séquelles du paradoxe.

La Mère

Elle apparaît sous les traits d'une femme dans la plénitude de l'âge, vêtue de bleu et sans ornement aucun. Une aura de simplicité et de sérénité émane d'elle, apaisant tous ceux qui l'approchent. Comme l'exige son rôle, elle est toujours maternelle, mais d'une manière assez subtile pour que cela échappe souvent à ses interlocuteurs. Experte dans l'art de la guérison, elle veille au bien être des résidents de la Fondation.

La Vierge

Comment ne pas tomber sous le charme de cette beauté surnaturelle âgée d'une vingtaine de printemps ? Sa peau est pâle comme un rayon de lune, ses cheveux bruns tombent en cascade sur ses épaules délicates, ses yeux verts d'eau aux longs cils achèvent de dessiner un portrait que beaucoup s'accordent à définir comme fascinant. Toujours attentive, souvent émerveillée, parfois inquiétante, elle est toujours en mouvement et semble perpétuellement inviter à une danse de séduction…

Des trois Gardiennes de Bangor, seule la Vierge consent parfois à quitter le sanctuaire pour mener des recherches, ces excursions sont très discrètes et le reste des membres de la Chantrie ignorent souvent leurs buts. Il semble pourtant que la cabale de Dana multiplie les contacts dans le but de recruter des novices et de détecter des jeunes filles qui puissent créer une nouvelle Cabale.

Il y a quelques années de cela, la Triade agissait sous le couvert d'un orphelinat située à proximité de la côte, non loin de Nantes. L'établissement était bien entendu dirigé par la Mère, il s'agissait d'éduquer des jeunes filles sans attaches selon les anciens usages, l'expérience s'acheva malheureusement par un échec pour des raisons que les Gardiennes préfèrent taire. D'après les autres membres de la Fondation, cet essai dérapa le jour où une « élue » bascula dans la folie et menaça, avec une aide extérieure, d'ouvrir la porte à un Maraudeur, mettant ainsi en péril l'ensemble du réseau magique. La Vierge préféra être prudente et abandonna le terrain, mais la Triade compte bien reprendre son œuvre d'initiation, cette fois de manière plus discrète.

Le Changeur, Gardien des Bois

Non loin de Mur-de-Bretagne, dans la forêt de Guerlédan, un artiste vit en ermite au cœur de la forêt. Sous les frondaisons des grands arbres centenaires, loin des sentiers battus par les touristes, il s'est créé un domaine soigneusement dissimulé aux yeux des curieux. L'œuvre du

Changeur n'est pas destinée à l'humanité mais à la nature qui l'entoure. Tel le légendaire Homme Brun de la Forêt, il est le protecteur de la magie que recèle cette dernière, quiconque la menace subit les foudres de sa colère, mais celui qui veut l'aimer peut le suivre sur des chemins connus de lui seul.

Le Changeur est un individu massif approchant les deux mètres, une barbe hirsute et des sourcils broussailleux renforcent son air bourru et farouche. Ses yeux couleur d'ambre lui donnent une aura animale à la fois fascinante et effrayante. Vêtu de brun, les bras couverts de tatouages, il semble venu d'un autre âge. Il possède l'étonnante faculté de prendre les formes de divers animaux, ce qui lui permet de parcourir la forêt en empruntant les traits des habitants de la forêt.

L'antre du Changeur

Retiré du monde pour une raison connue de lui seul, à l'écart des trépidations de la ville, le Changeur a érigé au centre de son domaine une bâtisse toute en statues et bas reliefs de bois et de terre. Parfaitement intégrée dans le paysage, cette véritable cathédrale végétale et minérale semble avoir jailli du sol, des arbres en forment les piliers et des plaques de mousse dessinent des motifs trop élaborés pour être naturels. L'intérieur est fait d'une seule pièce éclairée par un subtil jeu de vitraux, elle abrite l'atelier de sculpture du Changeur ainsi qu'une mezzanine chichement meublée où il dort lorsqu'il ne sillonne pas la forêt. Cette demeure est ouverte aux promeneurs mais le Changeur ne se montre que très rarement, préférant observer les visiteurs et décider s'ils sont dignes de lui avant de se montrer.

Tout autour de ce sanctuaire, le Changeur a patiemment construit un arboretum regroupant toutes les essences connues ou inconnues de la forêt. Au fil des sentiers balisés par d'étranges sculptures, le visiteur croisera des animaux peu farouches qui guettent le voyageur. Cet endroit est le foyer de la magie du domaine mais aussi un point de passage entre la réalité et la proche Umbra, aussi peut-on y croiser à l'occasion les incarnations de quelques mythes et même des Changelins. Ces derniers aiment célébrer ici leurs festivals, sous le regard bienveillant du Gardien.

Le Leveur, Gardien des pierres

De tous les lieux fabuleux de Bretagne, Carnac est certainement le plus fascinant. Depuis des siècles, le lieu est source de légendes et de fantasmes, sans que l'on ait jamais pu déterminer précisément la fonction de ces alignements de pierres dressées. Depuis les fastes magiques du Pacte du crépuscule, ce complexe tellurique recèle les clefs de nombreux mystères que seuls les Mages sont parvenus à décrypter. À l'heure actuelle, un membre de la Fondation des Gardiens s'est installé dans cette région et protège le site, il est l'un de ceux qui sont parvenus à en déchiffrer les secrets.

Le Leveur est un architecte avant-gardiste connu pour ses projets de maisons géobiotiques. Amoureux de la pierre et de l'histoire qu'elle véhicule, il a connu l'Éveil en étudiant les alignements, tout est soudain devenu clair et l'ancestrale tradition que véhiculait sa famille lui est apparue dans toute sa vérité. Aujourd'hui, il n'a toujours pas détourné son attention de ce lieu mystique qui est certainement une Node oubliée par les Fiannas, ceux-ci tolérant sa présence en ces lieux.

Véritable carrefour des champs telluriques, Carnac est une sorte de croisée des chemins auquel les alignements peuvent fournir les accès, aussi le Leveur a-t-il appris à discerner ces lignes-ley pour les chevaucher. Expert en correspondance, il peut se projeter vers tous les lieux imprégnés de magie et voyager dans l'Umbra.

Outre sa communion avec les forces vitales de la Terre, le Leveur est aussi un pratiquant doué de la sphère des Forces, c'est ainsi que dans la plus pure tradition des sorciers, il peut manipuler les éléments et en tirer de l'énergie. Si le Leveur est le plus jeune des Gardiens, le pouvoir dont il est le détenteur en fait l'un des plus craints.

Le Sonneur, Gardien des Légendes

Si les autres gardiens sont attachés à un lieu bien spécifique, le Sonneur et son apprenti n'ont d'autre domaine que les routes. Pendant que ses confrères s'attachent à protéger les vestiges du passé, le Sonneur entretient la flamme dans les esprits des Dormeurs. Inégalable conteur, le Sonneur connaît toutes les ballades et les gestes héritées des Temps Sacrés, ce musicien de génie utilise des instruments pour véhiculer sa magie. Grand spécialiste des sphères de la pensée et de l'Esprit, il peut faire voyager son auditoire dans des mondes oubliés des Dormeurs.

Le Sonneur est aveugle mais sa magie lui ouvre d'autres portes de la perception. Attentif au moindre son, à la moindre vibration, il peut déceler des messages portés par le vent ou tout autre élément, guidé par la musique du monde, il sait voir derrière les apparences. Son esprit est une fenêtre ouvrant sur d'autres réalités.

Le Sonneur est accompagné dans ses pérégrinations par un jeune homme qui lui sert de guide. Linn est un apprenti enthousiaste qui écoute avec dévotion et concentration la moindre parole de son maître spirituel.

Implications occultes

Brocéliande est l'une des principales préoccupations des Gardiens, ce haut lieu magique et féerique connaît un nouvel essor depuis le regain d'activité des Changelins. Cette vitalité soudaine a attiré l'attention de la Technocratie, il est fort probable qu'elle tente prochainement quelque chose afin de remédier à cela.

À ce jour, les Sidhes de Brocéliande ont été tenus à l'écart par les Mages, Cela pourrait paraître suicidaire dans un tel combat, mais les Gardiens ont leurs raisons. Il y a de nombreux siècles de cela, les premiers Gardiens recueillirent le fils du roi Taulas, alors mortellement blessé. Une fois rétabli et en lieu sûr, l'héritier a conclu un pacte secret avec les Mages, et ceux-ci ont dans l'idée qu'il retrouvera un jour son trône.

C'est avec le dernier carré de Fiannas que les Gardiens entretiennent le plus de contacts. De tout temps, les deux partis se sont toujours entendus, au point que les guerriers de Gaia sont aujourd'hui les alliés les plus fiables des Gardiens.

Les Adeptes du Virtuel

Histoire

Plus encore que les Fils de l'Ether, les Adeptes du Virtuel sont victimes de la suspicion des autres Traditions, rares sont celles qui leur font pleinement confiance et la France n'échappe pas à la règle. Leur cession avec la Technocratie est encore trop récente pour que tous les soupçons nourris à leur égard puissent s'être dissipés.

D'abord très actifs en France, ces anciens membres de la Technocratie se sont rapidement tournés vers des horizons plus prometteurs. Tout le paradoxe du pays est là : si l'invention même de l'ordinateur reste attribuée à des ingénieurs français (bien après sa véritable création, faut-il le préciser), les plus brillants spécialistes de l'informatique ont aujourd'hui choisi d'autres contrées pour exprimer leur talent. En matière d'informatique et d'Internet, la France reste l'un des pays les plus pauvrement équipés d'Europe occidentale. Peut-être tout ceci n'est-il toutefois qu'une vision biaisée de la réalité, une manipulation orchestrée par les Adeptes afin de faire diversion ? Se repliant sur eux-mêmes, les Adeptes français ont verrouillé leur territoire virtuel à l'initiative d'un certain Joseph-Marie Jacquard. Certains ne voient en eux que de misérables poseurs, alors que d'autres les considèrent comme de véritables visionnaires. La situation reste pour le moins confuse (Renseignements : V [Hugo]@hasard. nomic) et les Modeleurs français, qui tentent de se jouer des redoutables contraintes de cette portion de la Toile Digitale, restent particulièrement exposés au SIPA (voir page 142 dans ce même chapitre)

Politique

Les Adeptes du Virtuel sont isolés, ils constituent sans doute en France la Tradition sur laquelle on sait le moins de choses, ils sont divisés et ils ne possèdent guère de quartiers généraux officiels. La plupart de leurs communications se font en mode virtuel, les contacts directs sont peu fréquents. Les Adeptes du Virtuel passent le plus clair de leur temps à s'infiltrer dans les bases de données de leur ennemi juré, la Technocratie, des actions qui restent toutefois plus individuelles que collectives. Si les Cyberpunks, Modeleurs, Chaoticiens et Hackers échangent des informations, ils jalousent leurs prérogatives respectives, cela rend toute action concertée difficile. Les véritables combats restent peu fréquents.

Pour l'heure, les autres Traditions laissent les Adeptes en paix, conscients de l'importance de leur lutte, mais le mépri affiché par ces derniers à l'égard des Conseils nationaux (tenus tous les neuf ans) commence à les irriter très sérieusement.

Fondations

Les Adeptes du Virtuel possèdent apparemment peu de Fondations puissantes, certaines ont été installées dans des cyber-cafés d'apparence anodine ou dans des studios de conception de jeux vidéo, d'autres chez des particuliers. La plupart ne regroupent que peu de Mages, rares sont les membres d'autres Traditions à y être invités. Paris, Marseille, Bordeaux et Strasbourg (où résident de nombreux membres de la Technocratie) sont les villes où ils sont les plus représentés en terme de Fondation.

Aussi, à cette demande posée, il y a six mille ans, par l'Ecclésiaste : « Qui a jamais pu sonder les profondeurs de l'abîme ? » Deux hommes entre tous les hommes ont le droit de répondre maintenant. Le capitaine Nemo et moi.

— Jules Verne « *Vingt mille lieues sous les mers* »

« Tout homme plongé dans la Science subit une poussée de bas en haut susceptible de lui remonter le moral ».

— Pierre Desproges

File Edit View Message Go Options Window Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur...

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender			Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma			Mer 21:40
RapportStrasbourg	IT-XB5	·	·	2:01

De : Johan H2-Gamma Kovalis
Pour : Cercle Intérieur
Date : 16 Décembre 1994 - 02 : 06 GMT
Priorité : Alpha-Zéro
Sécurité : Cryptage rétro-viral utilisant la clef génétique de l'agent

--- Début du message crypté ---

Sujet : Nootropoplexeur & Réapparition de Verne
Mots clefs : Verne, Avatar, Fils de l'Éther, Adeptes du Virtuel, Maraudeurs, Réalité, France

Je sais combien il est présomptueux de ma part d'adresser directement un message au Cercle Intérieur de l'Union Technocratique ou même d'utiliser la priorité Alpha-Zéro, mais les événements auxquels je viens d'assister me semblent requérir une intervention immédiate. Je mets en péril ma couverture en vous communiquant ces informations, aussi j'espère que vous vous occuperez de moi avant de déclencher une quelconque opération d'envergure.

Il est peu probable que vous ayez jamais entendu parler de moi, même si mon efficacité et ma fidélité à l'Union n'ont jamais pu être sujets à caution. Sous le contrôle de mon Administrateur, Alex Servo-VII de l'Itération X, voilà sept années que j'ai réussi à infiltrer la Fondation des Fils de l'Éther de Poitiers (France) **[Rapports d'activité #H2GK-PO-0J014 à #H2GK-PO-0R102]**. Je n'ai pas l'habitude de me plaindre, mais les ignominieuses violations de la logique et du bon sens auxquelles j'ai assisté au cours de ces dernières années ont sérieusement affecté mon psychisme et ma tolérance vis à vis de ces pitoyables bouffons qui se prétendent scientifiques.

J'aurai pu être repéré à cause de mon dégoût et de ma rigueur si je n'avais pas été équipé d'un prototype d'Implant Inhibiteur Sensoriel à Déclencheur Endocrinien **[Réf. : XP-BIO-C5H-568K-808]**. Cette merveilleuse machine dont vous connaissez peut-être l'existence, produit des efforts conjugués des meilleurs chercheurs d'Itération X et des Progéniteurs, masque les influx sensoriels et brouille les pensées lorsqu'un contexte provoque une réaction d'angoisse liée à une situation inexplicable. C'est ainsi que je peux être en présence d'événements provoqués par des mécanismes pervers ne respectant pas le Paradigme sans pour autant créer de Paradoxe. Certes, ceci signifie que je ne suis pas techniquement le témoin de tels incidents, mais ce palliatif, allié à un charisme hors du commun, m'a permis de tromper ces soi-disant experts pendant toutes ces années. Si la prochaine version de l'inhibiteur pouvait être modifiée de façon à supprimer les migraines et la petite musique monotone qui résonne en permanence dans ma tête, je suis sûr que tous nos agents pourraient en profiter grandement.

Mais assez parlé de moi, venons-en au sujet principal de ce message.

Si la Fondation de Poitiers n'est en rien comparable au quartier général des Fils de l'Éther situé près de Paris, elle est cependant le seul Collège de cette Tradition en France. Non que les Fils de l'Éther soient moins prosélytes que leurs pairs, mais ce lieu constitue un véritable piège pour les Masses. Profitant du Futuroscope, une grande exposition permanente à la gloire de la Science et de ses bienfaits, les Fils de l'Éther tentent d'étendre leur influence sur les visiteurs. Malgré notre vigilance, il n'est pas rare qu'une de leurs « inventions », si tant est l'on puisse ainsi qualifier leurs machines infernales, se glisse parmi les attractions. On peut leur reconnaître assez d'habileté pour choisir avec soin les créations qu'ils livrent au public qui, déjà émerveillé par les prodiges dévoilés en ce lieu, ne doute pas un instant de la validité de mécanismes souvent bien loin des frontières du Paradigme.

Document : Done.

File Edit View Message Go Options Window — Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur...

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender			Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma			Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XBS	•	•	2:01

Certains des visiteurs sont parfois séduits, que dis-je trompés, et se laissent embrigader. C'est là que j'interviens, en communiquant leurs noms et coordonnées à mon Administrateur afin qu'il en fasse bon usage.

Les Adeptes de la tradition dispensent leur enseignement dans des salles spéciales qui ne sont accessibles que par le biais de ce que les professeurs appellent des portails trans-phasiques à effet Broglie. Je crains que la protection octroyée par mon Inhibiteur Sensoriel ne m'interdise également de décrire la nature exacte de ces portails car je n'ai jamais pu appréhender leur fonctionnement lorsque je les ai empruntés. Ils transportent cependant leurs utilisateurs dans un complexe de dortoirs, de laboratoires et d'amphithéâtres où sont exposées diverses machines à l'aspect peu engageant, pleines de tubes à vide, de gigantesques électrodes oxydées et de pompes archaïques. Au regard de la taille de ces salles, il est probable que cette structure soit souterraine car aucun des bâtiments du Futuroscope n'est assez grand pour l'accueillir.

Depuis déjà une semaine, l'excitation semblait gagner tout le corps professoral du Collège et se propageait même parmi les Adeptes. Une rumeur persistante affirmait qu'un Maître ès Science (le plus haut titre chez les Fils de l'Éther) devait bientôt donner une importante conférence ici même. Il est vrai que d'étranges personnalités avaient fait leur apparition dans les quartiers réservés aux invités, j'avais d'ailleurs reconnu parmi eux des Docteurs renommés ainsi que des représentants d'autres Traditions, et en particulier des Adeptes du Virtuel. La date de la conférence fut bientôt annoncée officiellement en même temps que le nom de l'orateur, ce dernier n'était autre que Jules Verne !

La surprise était de taille, notamment pour celui qui connaît l'influence que les travaux et les écrits de Verne ont eu sur les pères fondateurs des Fils de l'Éther. Rappelez-vous que la création de la Société des Ingénieurs d'Electrodyne, l'ancêtre de cette tradition, a eu lieu à peine un an après la parution du livre « De la Terre à la Lune ». Quoi qu'il en soit, tous les Adeptes tentaient de se rappeler les rares informations connues sur Verne, et le fait qu'il n'ait pris aucune part active à la création de la Société a intrigué plus d'une personne. Certains prétendent qu'il avait découvert l'existence de la Technocratie et ne partageait pas ses buts, une conclusion qui dénoterait une certaine étroitesse d'esprit plutôt surprenante pour un tel visionnaire. Si d'autres avancent au contraire qu'il tirait en secret les ficelles de l'organisation, une hypothèse plus crédible postule qu'il serait tombé sous l'emprise de l'immonde Czar Vargo qui lui aurait « lavé » le cerveau afin qu'il mette son savoir au service de ses rêves de conquête. Notez que la véritable apologie de Vargo que constitue « Robur le Conquérant » corrobore fortement cette idée. Il semblerait que Verne ait fini par démasquer Vargo, il a en effet disparu quelques années avant qu'il ne mette ses plans à exécution.

Personne n'aurait cependant pu imaginer qu'il était resté actif durant la plus grande partie du vingtième siècle et qu'il avait secrètement intégré la direction des Fils de l'Éther après qu'ils aient fait sécession avec la Technocratie. Il est manifeste que Vargo a causé d'énormes dégâts au psychisme de Verne pour que celui-ci se soit à ce point fourvoyé. Maintenant que nous l'avons localisé, je pense que nous devrions tout faire pour le remettre dans le droit chemin et en faire un membre de l'Union, d'autant plus que l'intellect de Verne est toujours des plus vivaces et que ce serait une terrible erreur que de le conserver parmi nos ennemis. J'ajouterai de plus que les dégâts qu'il nous a déjà infligés, à notre insu, sont apparemment considérables.

Le jour dit, c'est à dire hier, le grand amphithéâtre était plein à craquer, les cours et les travaux avaient été interrompu pour que chacun puisse assister à la conférence de Jules Verne. Il devait faire part à l'assistance d'une éclatante victoire remportée par les Fils de l'Éther, l'assemblée était composée de Docteurs et de Professeurs assis dans les fauteuils des premiers rangs tandis que les étudiants s'entassaient sur des bancs en haut de la salle. J'avais entendu dire que les autres Traditions avaient dépêché des représentants chargés de rapporter les propos de Verne à leurs supérieurs, je parvins à identifier quelques étrangers au Collège mais je ne pus déterminer leur provenance. Le silence se fit à l'instant même où Verne apparut sur l'estrade, il semblait en bonne santé malgré les profondes rides qui creusaient son visage. Je ne sais pas où il a passé

Document: Done.

File Edit View Message Go Options Window Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur...

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

ces dernières années, mais il ne s'est manifestement pas tenu au courant des coutumes vestimentaires, ses favoris blancs dépassaient de sous son huit-reflets et ses lorgnons ne juraient en rien avec sa redingote beige et sa montre à gousset. Il nous salua d'une voix puissante et assurée, esquissant un sourire à la pensée de ce qu'il avait à dire et dont je m'apprête à vous faire le compte rendu.

[Docteur Zébulon, le directeur du Collège et modérateur de la conférence, présente le Maître ès Science Jules Verne qui, je cite, va nous présenter les travaux qui l'ont accaparés au cours de ces dernières années. Applaudissements nourris.]

Chers Collègues,

Me trouver parmi vous aujourd'hui m'emplit de joie, votre assemblée est à elle seule la confirmation du bien-fondé des efforts que j'ai fournis tout au long de ce siècle. Je vois ici des visages jeunes, trahissant la fougue et la créativité, et d'autres plus… burinés **[rires]**, symboles de la sagesse et du respect de la Tradition. Mon propre visage est des plus marqués, non que je sois plus sage ni plus respectueux de la Tradition que vos professeurs, bien au contraire **[rires gênés]**. Le Docteur Zébulon vous a dit que je m'appelais Jules Verne mais, même s'ils ont lu certains de mes ouvrages les moins ennuyeux, les plus jeunes d'entre vous ne doivent pas savoir qui est Jules Verne. C'était un idéaliste qui se plaisait à croire que la science pouvait soigner la folie des hommes. Je me plais à croire qu'il n'a pas perdu toutes ses illusions, même s'il a vu comment la Science pouvait être pervertie par nos ennemis et devenir un moyen d'asservir des mortels et non un véhicule vers l'Utopie.

Comme vous, jeunes Etudiants, Jules Verne a longtemps cru que le salut de l'humanité viendrait de l'étincelle d'imagination que nous tentons de lui insuffler pour l'amener à l'Éveil. Mais les temps ont changé et aujourd'hui la Technocratie contrôle le paradigme d'une main de fer, la lutte que nous menons ici et de par le monde pour imposer nos théories s'apparente à la conquête de quelques îlots épars alors que la marée monte… inexorablement. Tout ce que nous avons réussi à faire, est de construire des digues permettant de défendre les modestes territoires que nous avons arrachés de haute lutte aux Technomanciens. Avoir raison ne suffit pas, l'eau continue de monter, plus rapidement que la vitesse à laquelle nous pouvons rehausser nos digues et un jour, nous serons submergés **[murmures]**.

Je vois que vous êtes en train de vous demander si l'oiseau de mauvais augure qui se tient devant vous peut réellement être l'un des vôtres. N'en doutez point. Mais il est temps que vous réalisiez que nous ne pourrons jamais gagner notre guerre contre la Technocratie, tant que nous continuerons à nous battre sur leur terrain. Ils dirigent les médias et nous tournent régulièrement en dérision, nous infligeant une nouvelle défaite à chacune de nos découvertes. Si l'on n'arrête pas la marée en construisant des digues, on le peut en contrôlant la lune !

[L'assistance est muette de stupéfaction, je dois reconnaître que je retiens également mon souffle, ce petit bonhomme rondouillard tremblant d'excitation sait captiver un auditoire, même si ses propos son incohérents. Jules Verne sort alors de la poche de sa redingote une petite boîte de cuivre dotée de nombreux curseurs et dont l'une des faces est recouverte de verre poli sombre. Il manipule un instant les commandes et mon inhibiteur s'active, lorsque j'ai recouvré mes sens, le grand tableau noir derrière Verne était recouvert de dessins et de formules diverse. Le tout était surmonté de l'inscription…]

Document : Done.

File Edit View Message Go Options Window — Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur...

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	2:01

La Méta-Réalité

Depuis le jour de votre éveil, et peut-être avant pour les plus perspicaces d'entre vous, le monde est ce que vous en faites, vous le savez. Mais vous êtes vous jamais interrogés sur le fondement de cette loi aussi simple que ses implications sont complexes ? Pourquoi la Réalité requiert-elle un consensus quant au Paradigme adopté ? Quelle est la nature du Paradoxe qui contraint la Réalité ? Pourquoi « Penser, c'est faire » comme l'affirme le Docteur Dawkins ? De nombreux philosophes bien plus compétents que moi sur ce sujet se sont penchés sur ces questions et je suis sûr que vous avez tous dû lire leurs écrits assommants au cours de votre cursus **[rires]**. Je suis quant à moi un simple bricoleur, c'est donc du point de vue d'un bricoleur que j'ai abordé ce problème. Je ne louerai jamais assez les vertus de l'approche pragmatique, aussi si vous avez un doute sur une théorie, construisez-en un modèle physique. Si vous ne détruisez pas votre laboratoire, il y a de bonnes chances que vous fassiez l'économie de longues heures de réflexion stérile.

Mon problème était en l'occurrence le suivant : je voulais découvrir si les lois qui décrivaient l'évolution du Paradigme consensuel étaient immuables. Non pas les lois régissant la Réalité, mais les principes gouvernant ces lois, déterminant le changement de la Réalité, les méta-lois. Le concept de méta-règles peut vous sembler familier aujourd'hui, je peux cependant vous assurer qu'au début du siècle je passais pour un demeuré auprès des rares personnes à qui j'osais exposer mes théories.

Il est vrai que mon modèle était des plus abstraits et que la force du consensus m'interdisait toute expérimentation sérieuse, sous peine de subir les foudres du Paradoxe. Je m'obstinais néanmoins, il arriva évidemment ce qui devait arriver. Lors de ce que vous appelleriez aujourd'hui une séance de spiritisme, j'avais réussi à induire un état mental qui me permit de manipuler les pensées des participants afin de modifier la Réalité de la pièce. L'ampleur de l'effet produit dépassa cependant largement mes prévisions. La demeure qui nous abritait fut détruite, entraînant probablement la mort des sujets de mon expérience, un Maelström Paradoxal m'entraîna quant à moi dans l'Umbra. Je dois avouer que les heures, jours ou années que je passai emprisonné dans le micro-Royaume qu'avait engendré cette extraordinaire libération de Paradoxe furent... pénibles.

Je m'en échappai néanmoins et parvint à gagner un Royaume plus accueillant et surtout plus malléable, je pus y conduire des expériences que jamais je n'aurais pu effectuer sur Terre. Mais faute de sujets adéquats, les créatures Non-Nées qui hantaient ce Royaume n'étaient pas assez proches des humains au plan mental, mes travaux ne furent pas concluants et je piétinais. J'ai découvert avec le temps que, contrairement à ce que je croyais, le Paradoxe s'accumulait également dans ce Royaume et que certains... hum... tests malheureux avaient passablement endommagé des Nodes au point de les rendre inutilisables. J'étais de nouveau prisonnier d'un Royaume réduit à néant par les forces entropiques que j'avais moi même réveillées.

Je relate tous ces échecs car, même s'ils n'ont rien de bien glorieux pour moi, ils prouvent au moins que j'étais sur la bonne voie. Qui donc avait réussi à modifier un Royaume entier par la seule force de sa pensée avant moi ? Joseph-Marie Jacquard, qui heureusement me trouva et me secourut juste avant la destruction complète de ma prison.

[Je me contente ici de transcrire les propos de Verne, je ne me permettrais pas de juger ces élucubrations. Même s'ils gardent l'attitude respectueuse qui est de mise en présence d'un Maître, de nombreux auditeurs ont semblé perplexes. L'inscription qui se trouvait en haut du tableau a changé sans que je m'en aperçoive alors qu'elle aurait dû me faire bondir...]

Document : Done.

File Edit View Message Go Options Window Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur...

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & vernes	H2-Gamma	Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XBS	2:01

L'Europe : une Organisation de Maraudeurs

Dussé-je en souffrir au plus profond de mon ego, je ne suis pas le précurseur que je croyais être, plusieurs personnes avaient, bien avant moi, parcouru le pénible chemin que je croyais défricher. Poussant leur raisonnement jusqu'au bout, il en vinrent à créer une Réalité locale si incompatible avec le Consensus qu'ils furent obligés de s'exiler de l'autre côté du Goulet. Ces êtres, affublés du nom de Maraudeurs, sont isolés du monde à l'instant même où ils deviennent ce qu'ils sont. Ils n'ont plus d'autres repères que leur propre folie, personne ne peut plus les comprendre et ils ne peuvent plus eux mêmes appréhender ceux qui furent autrefois leurs prochains. Aveuglés par le Consensus, nous plaignons les Maraudeurs car nous savons, en notre for intérieur, qu'ils ont tort. Mais cela est faux, ils sont dans le vrai car leur monde est le leur. Comment pouvons-nous balayer d'un simple revers de la main les magnifiques inventions permises par les réflexions de Maraudeurs ? Leur nature même les poussént à développer naturellement les théories que nous nous efforçons péniblement d'élaborer dans nos laboratoires. Mais s'ils sont capables de remarquables éclairs de génie, ils n'en restent pas moins socialement inadaptés, à l'exception de ceux qui ont choisi de construire leur Réalité selon les principes du Méta-Paradigme.

Il existe apparemment des contraintes suffisamment fortes, peut-être une sorte de Méta-Méta-Paradigme **[Il sourit ironiquement et écarte cette remarque d'un geste]**, pour que les Maraudeurs adoptant le Méta-Paradigme aient tous des vues compatibles sur la question. Je n'ai encore rencontré personne d'assez fou ou d'assez imaginatif pour mettre en doute ces « méta-principes ». Peu à peu, les Maraudeurs partageant ce Paradigme se sont rencontrés, reconnus et associés, c'est ainsi qu'est née l'organisation de Maraudeurs appelée Nomic, d'après le nom du jeu qui modifie ses propres règles. Joseph-Marie Jacquard, mon sauveteur, est un des membres fondateurs de cette formation et est ce qui ressemble le plus à un Maître, bien qu'il n'y ait pas de notion de hiérarchie au sein de cette organisation. J'ai eu la chance de pouvoir avoir des rapports privilégiés avec lui, non seulement parce qu'il est d'origine française - c'est un Lyonnais -, mais aussi parce qu'il est l'un des rares membres à employer une langue utilisée sur Terre. Je suis bien forcé d'admettre que parmi la vingtaine de Maraudeurs que compte l'organisation Nomic, quinze d'entre eux au moins ont un degré de Quiétude dépassant l'entendement.

De part leur essence, les Maraudeurs de Nomic ne pouvait vivre sous l'influence du Consensus. Ils voulaient cependant résider dans un endroit où le Goulet n'opposerait qu'une faible résistance afin de pouvoir influer sur notre monde. Ils trouvèrent le lieu idéal en France, sous la cathédrale de Strasbourg où se trouve un Node permettant de pénétrer dans une zone de l'Umbra Proche, mi-Pénombre mi-Royaume, qui reflète la ville et ses alentours tout en lui conférant une ambiance... bien particulière. Je n'ai jamais pu découvrir l'influence de cette association sur l'existence d'un Node, il faut bien avouer que ces Maraudeurs ont une conception toute particulière du principe de causalité, mais il est incontestable que ce Royaume semblait fait pour eux. Leur influence sur la Réalité se fit rapidement sentir, d'abord à Strasbourg puis, par vagues successives de plus en plus importantes, sur l'ensemble du Continent.

Ainsi reprirent-ils possession de l'Europe. Ah, l'Europe ! Ce magnifique rêve de confraternité phagocyté dès sa gestation par le Syndicat. Entendez-vous encore parler d'Europe de nos jours ? Non, bien sûr, nous sommes dans le « marché européen » l'union n'est plus de nature culturelle mais économique. La monnaie unique, les accords commerciaux, la libre circulation des biens... quelle tragédie. Mais tout cela change car les Maraudeurs de l'organisation Nomic, à force de révisions méta-paradigmatiques, sont parvenus à modifier la façon même dont le Syndicat et le Nouvel Ordre Mondial mettaient leurs projets à exécution.

Le Conseil de l'Europe s'est naturellement installé à Strasbourg, tout comme le Parlement Européen et de nombreux organismes de contrôle des médias. C'est à cette époque que j'ai rejoint l'organisation Nomic et que j'ai mis ses ressources

7/40 Document: Done.

au service des Fils de l'Éther, car si l'influence de ces Maraudeurs s'étend à tous les domaines, je pense que c'est bien dans le secteur scientifique qu'elle se fait le plus sentir. Croyez-vous sincèrement que le Syndicat aurait de son propre chef consacré tant de moyens financiers et technologiques au projet pharaonique que représentait le tunnel sous la Manche ? Il s'agit bien du type de projet capable d'inspirer à nouveau aux Dormeurs l'espoir en la race humaine, de l'inciter à louer sa créativité et sa persévérance. Voilà exactement tout ce que la Technocratie entend éliminer, mais grâce à l'organisation Nomic, les budgets destinés aux « grands travaux » du XXIème siècle sont déjà votés. On nous doit ainsi le Projet Hermès de station orbitale habitée qui a dû faire pester plus d'un Ingénieur du Vide. Ces derniers n'ont d'ailleurs pas été apaisés par l'annonce de l'association d'un radiotélescope français au Projet SETI d'écoute des profondeurs de la Tellurie. Je me dois, parmi tant d'autres victoires petites et grandes, d'évoquer également les Projets ESPRIT qui mettent en commun les ressources financières et humaines de l'Europe dans toutes les disciplines scientifiques.

Bien sûr, jouer avec les méta-règles de la Réalité nous oblige à travailler à long terme, puisque nous ne pouvons influer que sur la façon dont s'opèrent les changements et non sur ces modifications elles mêmes. S'il est vrai que la Technocratie a joué notre jeu durant toutes ces années, réalisant nos objectifs en atteignant les siens, ne vous méprenez pas quant à la portée de ma satisfaction toute compréhensible. Si nous pouvons infléchir légèrement le tracé de la route, les Technomanciens restent aux commandes, et la guerre est loin d'être gagnée. Si je me permets aujourd'hui de vous révéler l'existence de la société Nomic, c'est que notre position est désormais solidement fortifiée. Rien, à part l'explosion du système solaire ne peut nous atteindre, ce qui n'est pas totalement exclu lorsque l'on connaît les méthodes des Technomanciens.

Mes chers confrères, c'est à ce stade que vous intervenez, j'ai besoin des Fils de l'Éther pour renforcer le Méta-Paradigme et paver la route vers le futur. Les Maraudeurs ne sont que modérément intéressés par la science et je ne me sens pas le droit de définir à moi seul la politique scientifique d'un continent. J'ai déjà pris les dispositions pour que ceux qui le souhaiteraient puissent recevoir une formation spéciale au sein de l'organisation Nomic, ce qui leur permettrait d'appréhender le Méta-Paradigme. Il est cependant de mon devoir de prévenir les volontaires que Nomic est un endroit étrange et même parfois dangereux, ceux qui s'y rendront en reviendront définitivement transformés. Mais ce n'est pas à des Mages que je vais apprendre que tout pouvoir a un prix… et je vous offre la possibilité de changer les règles du jeu !

[Nouveau changement soudain de l'inscription, ceux qui n'ont pas les yeux écarquillés et la bouche bée peuvent lire…]

Le Nootropoplexeur

L'aide que vous pouvez m'apporter ne se limite cependant pas à simplement améliorer ce que vous avez toujours fait ou à procéder en fonction un nouveau Paradigme. J'ai également besoin des meilleurs d'entre vous afin de parachever notre plus grand projet, l'arme qui va porter le combat dans le camp de nos ennemis, le Nootropoplexeur.

Quels que soient leur camp, leurs Conventions ou leurs Traditions, les Éveillés magiques sont au moins d'accord sur un point, l'Avatar est l'instrument qui permet à chacun de modifier et donc de s'intégrer à la Réalité. Entre parenthèse, il s'agit là d'une Méta-Règle à laquelle même les membres de l'association Nomic les plus… investis n'oseraient pas s'attaquer. Les expériences génétiques des Progéniteurs, et les moins glorieuses de nos créations, ont bien montré que les machines organiques dépourvues d'Avatars ne sont pas viables. Cela n'a néanmoins pas arrêté certains chercheurs utopistes qui espèrent encore créer une créature artificielle douée de pensées autonomes. Au cours de ces dernières années, les plus

File Edit View Message Go Options Window Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur...

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender	Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma	Mer 21:40
RapportStrasbourg	П-XB5	2:01

grands efforts développés dans ce but ont indubitablement été fournis dans le domaine de l'informatique et plus précisément de l'intelligence artificielle. Il faut dire que les problèmes posés par l'adéquation entre la pensée, l'information et son codage informatique ont de quoi séduire les chercheurs que nous sommes.

Ces efforts ne semblent pas avoir été totalement vains car Itération X prétend être parvenue à créer une intelligence artificielle consciente, il serait certainement plus crédible d'affirmer qu'ils seraient parvenus à relier un Avatar, séparé de son propriétaire légitime, à une interface informatique. Si tel est le cas, les Itérateurs n'ont pas accompli grand chose : brancher une conscience, même désincarnée, sur la Toile Digitale, est une chose que les Adeptes du Virtuel font quotidiennement.

Si l'information peut coder la pensée, elle peut coder le Paradigme, pour peu que l'on soit exhaustif. Mais alors, me demanderez-vous, peut-elle aussi altérer ce Paradigme ? En dehors de quelques expériences intéressantes relatives à des virus mentaux transmis par voie digitale à des humains, aucun résultat tangible n'a jamais été obtenu avec les « programmes à penser ». La raison est qu'il leur manquait tout simplement le principe actif de l'Avatar. Je ne fais pas allusion ici à ces Adeptes du Virtuel appelés Bidouilleurs de Réalité qui utilisent le Paradigme informatique comme filtre ou focus pour leur magie, mais bien d'ordinateurs capables de pratiquer eux-mêmes la magie.

Mais, comme je vous l'ai dit tout à l'heure, les choses changent...

Il y a de cela quelques années, Joseph-Marie Jacquard et moi-même sommes tombés sur les travaux d'un Adepte qui semblait avoir les mêmes préoccupations que nous dans son propre Paradigme. Ce Mage cherchait à modifier une partie de la Toile Digitale afin que les règles de la Réalité locale s'y modifient automatiquement lorsque l'on tentait d'influer sur la nature des lieux. Ce jeunot nommé Vecteur Hugo **[il fait un signe en direction d'un homme d'une trentaine d'années, assis au premier rang, dont les yeux sont cachés derrière des lunettes fluorescentes. Ses longs cheveux noirs et sales tombant sur une veste kaki sont rasés autour des tempes et révèlent deux coques de métal argenté.]** avait une approche totalement différente de la nôtre et je dois reconnaître qu'il nous appris quantité de choses sur la persistance méta-paradigmatique.

Notre rencontre fut très fertile, si bien que nous décidâmes de travailler ensemble. Il ne s'écoula pas beaucoup de temps avant que la combinaison de nos compétences nous amène tout naturellement à nous pencher sur les « machines à pensées ». Notre but n'était pas de créer une intelligence artificielle capable de penser comme un être humain, même si ses capacités mémorielles et opérationnelles devaient être bien supérieures. Non, nous voulions traduire cette supériorité de calcul au niveau de la conscience ! **[Il fixe son auditoire afin de jauger sa réaction, il ne semble pas réaliser qu'il a perdu toute son assistance il y a quinze minutes.]**

Un ordinateur peut penser un million de fois plus vite qu'un humain, mais pouvons-nous créer une machine qui pense un million de fois comme un humain, c'est à dire une machine dont une pensée influerait sur la Réalité comme le feraient celles d'un million d'humains ?

[Silence perplexe dans l'amphithéâtre, les auditeurs se regardent les uns les autres. J'entends distinctement un jeune étudiant ricaner derrière moi tandis que Verne fouille dans une autre poche de sa redingote.]

Chers collègues, je vous présente... le Nootropoplexeur !

[L'assemblée explose en applaudissements et en bravos alors que Verne pose sur le bureau devant lui un petit appareil d'une quinzaine de centimètres de diamètre. Si ce n'est sa taille réduite, rien ne le distingue de tous les autres appareils produits par les Fils de l'Éther. Cadrans, curseurs, tuyaux et leviers, tout est là. Zébulon rappelle l'amphithéâtre à l'ordre et au bout de quelques minutes Verne peut poursuivre.]

Au risque de vous décevoir, cet objet n'est qu'une maquette au un centième du prototype de Nootropoplexeur, le modèle original se trouve, du moins pour sa partie matérielle, dans l'organisation Nomic. La fraction logicielle recouvre neuf secteurs très bien protégés de l'Hexagone, quant au moteur...

Document : Done.

File Edit View Message Go Options Window — Jeu 18:04:16

Techscape: Nootropoplexeur…

Get Mail | Delete | To: Mail | Re: Mail | Re: All | Forward | Previous | Next | Print | Stop

Folder	Unread	Total
Inbox	0	2
Outbox	0	0
Trash	0	2

Subject	Sender			Date
Nootropoplexeur & Vernes	H2-Gamma			Mer 21:40
Rapport Strasbourg	IT-XB5	•	•	2:01

Comme je vous l'ai expliqué quelques instants plus tôt, aucune pensée créatrice ne peut exister sans Avatar, il nous fallait donc en obtenir afin d'« alimenter » notre Nootropoplexeur. Nous savons depuis longtemps, à l'aide du rituel de Gilgul, séparer un Avatar de son hôte, mais nous n'étions, à ma connaissance, jamais parvenu à en capturer un. À moins que les rumeurs qui courent sur Itération X ne soient vrais. Le processus que nous avons mis au point pour… disons… extraire des Avatars, les fixer à une portion de la Toile Digitale et les relier à notre équipement sont, je l'admets peut ragoûtantes. Elles impliquent la participation de créatures de l'Umbra créées spécialement à cet effet, ainsi qu'un espace possédant un Méta-Paradigme récursif. Mais foin de détails, contentons-nous d'examiner les résultats ! Le Nootropoplexeur a été activé pour la première fois douze ans auparavant, il ne développait alors qu'une puissance de mille QP environ - cette unité correspondant à la quantité moyenne de pensées d'une personne -, nous n'avons jamais cessé de l'améliorer depuis.

Ses pensées sont de plus en plus claires, se rapprochant de portions significatives de Paradigmes, et de plus en plus nombreuses. Nous escomptons atteindre et même dépasser le million de QP avant la fin de l'année. Dans le but de le tester, Vecteur et moi-même nous sommes limités à un domaine d'application que nous connaissions bien et dans lesquels nous pouvions identifier avec certitude les effets. Il s'agit bien sûr d'une discipline qui présente l'avantage de concerner une population humaine réduite et donc d'accroître d'autant plus l'influence du Nootropoplexeur. Malheureusement, notre appareil est beaucoup plus sensible au Paradoxe qu'un être vivant, aussi sommes-nous contraints de travailler aux franges du Paradigme, sans le contredire trop violemment.

Parmi nos réussites récentes, dont vous avez sûrement entendu parler sans en connaître l'origine, nous trouvons la supra-conductivité à température ambiante, la manipulation et l'assemblage d'atomes en matière de nanotechnologie ou encore, le renouveau de la cryogénisation. Avez-vous remarqué la recrudescence de Prix Nobel octroyés à des scientifiques français au cours de ces dernières années ? Je puis vous assurer que cela n'est pas le fruit du hasard.

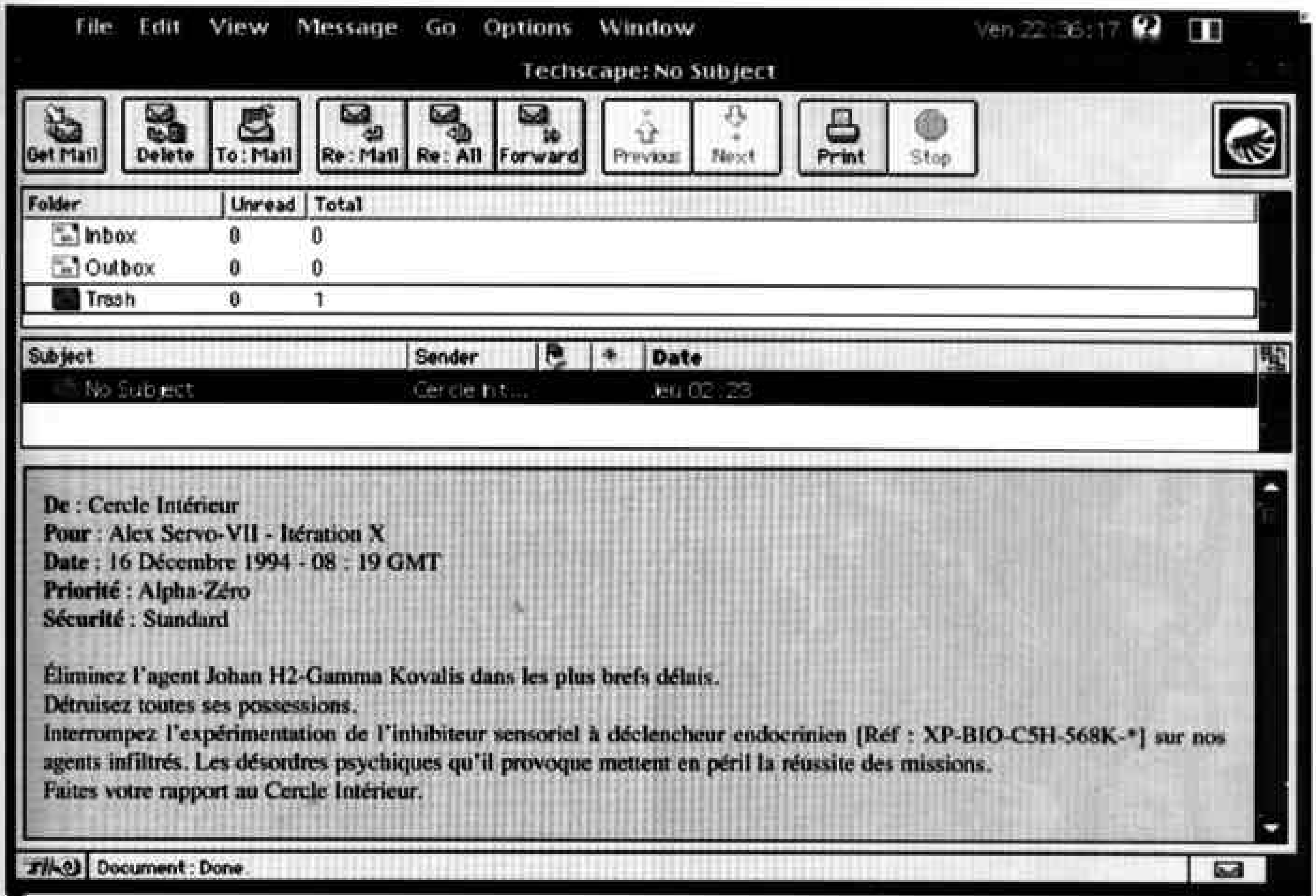
Ayant supervisé la conception de tous les modèles théoriques présidant à ces inventions, je me suis arrangé pour qu'elles soient toutes compatibles avec la future « Grande Théorie Unifiée » dont nous avons lancé et défini le principe à la fin des années quatre-vingts. Quand nous aurons réuni, ou plutôt créé, suffisamment d'éléments de preuves afin de nous prévenir du Paradoxe, il sera temps de révéler le contenu de cette Grande Théorie Unifiée. Et vous pouvez me croire, elle prouvera l'existence de l'Éther !

[Nouveau tonnerre d'applaudissements, des étudiants ont été gagnés par la folie de Verne et montent sur l'estrade pour le porter en triomphe. Je m'éclipse discrètement pour rédiger mon rapport.]

Quelle que soit la part de délire dans le discours de Verne, il semble avoir convaincu ses pairs, ce qui en soi constitue une menace suffisante pour requérir une action immédiate. Que ce passerait-il si de tels propos, même déformés, se répandaient ? J'ai cru comprendre que Poitiers n'était que la première étape d'une série de conférences que compte donner Verne dans les Fondations de toutes les Traditions. Il est peu probable qu'il reçoive un tel accueil hors du cercle des Fils de l'Éther, mais la prudence me semble la meilleure des conseillères dans ce cas précis.

— Fin du message crypté —

Document : Done.



De : Cercle Intérieur
Pour : Alex Servo-VII - Itération X
Date : 16 Décembre 1994 - 08 : 19 GMT
Priorité : Alpha-Zéro
Sécurité : Standard

Éliminez l'agent Johan H2-Gamma Kovalis dans les plus brefs délais.
Détruisez toutes ses possessions.
Interrompez l'expérimentation de l'inhibiteur sensoriel à déclencheur endocrinien [Réf : XP-BIO-C5H-568K-*] sur nos agents infiltrés. Les désordres psychiques qu'il provoque mettent en péril la réussite des missions.
Faites votre rapport au Cercle Intérieur.

De la Méta-Magie et de la Méta-Réalité

Même s'il manipule la réalité grâce à ces pouvoirs, tout mage est soumis à un ensemble de règles gouvernant la magie. Le type de résultats qu'il peut produire, la façon d'acquérir ces capacités, l'existence des sphères, la mise en œuvre des effets magique, le Paradoxe, etc. Ces règles sont apparemment immuables puisqu'elles sont respectées par tous les mages. Lorsqu'il existe des points de friction entre les philosophies des différentes traditions, celles-ci tournent autour des mêmes concepts, comme par exemple, l'existence et la nature de la dixième sphère (ce qui tend à renforcer l'idée que le reste des règles est admis par tous).

Les Maraudeurs de Nomic remettent pourtant en question ces normes et prétendent que celles-ci ne sont que le résultat d'un consensus entre les mages. Il existerait d'après eux une infinité de « systèmes de magie » possibles, celui des Traditions actuelles ne serait que le résultat d'un choix arbitraire. Tous les systèmes de magie imaginables obéiraient cependant à un ensemble de principes « supérieurs », les méta-règles. Un mage ayant connaissance de ceux-ci pourrait manipuler non plus la réalité, mais la façon dont la magie (c'est à dire la conscience des gens) modifie la réalité.

Procédons par analogie et prenons une bille qui représenterait la réalité. Une personne qui souhaite en modifier la position (c'est à dire la nature de la réalité) peut employer une grande variété de méthodes : la pousser, incliner le plan sur lequel elle est posée, utiliser un aimant si elle est en métal, etc. Ceci correspond à ce que sait faire un mage qui connaît les techniques qui lui permettent de faire bouger la bille dans la direction qu'il souhaite. Un « méta-mage » ne sait pas faire bouger la bille (et donc ne peut pas changer directement la réalité), mais il peut changer les lois qui régissent les mouvements de la bille. Il peut par exemple peut diminuer la gravité, augmenter la friction, annuler la conservation des forces, etc. Ainsi, la prochaine fois que la bille bougera, son mouvement sera affecté par ces nouvelles lois.

Obtenir un effet précis grâce à la « méta-magie » est donc extrêmement compliqué, comment altérer les règles si on ne sait pas dans quel sens et avec quelle force se produira le prochain déplacement ? Heureusement, la bille qui est

notre réalité est toujours changeante, perpétuellement en mouvement, et son parcours futur est prévisible. C'est ce que l'on appelle le consensus, le paradigme. Seuls des effets magiques d'envergure peuvent faire dévier la course de cette bille et le Paradoxe se charge de châtier tous ceux qui ne le font pas en douceur. Ainsi les méta-mages, capables d'imaginer avec une certaine précision le futur de la réalité, peuvent prédire les effets qui seront engendrés par une altération donnée des lois de la réalité (à condition toutefois que les autres facteurs restent inchangés).

Il est bien sûr impossible de gérer toutes les variables de la Réalité ou de faire des prédictions en dehors d'un domaine restreint où peu de forces et d'influences sont à l'œuvre. Il est plus facile de modifier les règles biologiques gouvernant la croissance d'une espèce de blé sur toute la Terre que de faire en sorte que tous les gens rencontrent l'amour de leur vie au cours de leur existence. Dans les deux cas, seules des règles affectant la réalité sont modifiées (tel hybride de blé poussera mieux, un être humain ne pourra mourir avant d'avoir rencontré son âme sœur) mais, alors que le premier ne nécessite que peu de changements (cette céréale a un meilleur rendement énergétique, elle tire moins de substances nutritives du sol et résiste mieux aux parasites, etc.), le second implique une altération des interactions psychiques, sociales, biologiques, etc., d'une portée telle que le monde deviendrait méconnaissable si ces nouvelles lois devaient entrer en vigueur. L'inertie du psychisme humain est telle que le Paradoxe (ou plutôt le « Méta-Paradoxe ») ne manquerait pas d'interdire une telle modification.

On voit donc que les méta-mages sont limités dans ce qu'ils peuvent accomplir, à la fois par la complexité du monde (il est facile de prédire les conséquences d'une croissance accrue sur un type de plante, ce qui n'est pas le cas lorsque l'on modifie une règle relative au comportement humain) et par la résistance des esprits à ces changements.

L'allié du Méta-Mage est le temps, il doit modifier les lois qui gouvernent le monde par touches successives et imperceptibles, ne provoquant que des changements mineurs et donc assimilables. C'est la somme de toutes ces petites modifications effectuées au cours des ans qui, s'il ne s'est pas trompé, lui permettra d'influer sur les esprits.

On comprend alors qu'il est difficile d'incarner un Méta-Mage, sous peine d'être extrêmement frustré par la lenteur du processus. Si vous désirez introduire la Méta-Magie dans votre chronique, ces quelques conseils et règles vous serons des plus utiles.

Règles de la Méta-Magie

Le Méta-Mage doit posséder quatre points dans les Sphères de l'Entropie, des Forces, de l'Esprit et du Prime, et cinq niveaux dans celle du Temps. S'il souhaite pouvoir exercer des effets sur une autre sphère, il doit également posséder quatre points dans celle-ci.

Le jet nécessaire à la réussite d'un effet est toujours considéré comme un jet de magie coïncidentale dont la difficulté est de :

[valeur de la sphère la plus importante] + 12
- [valeur du savoir requis]

à laquelle vous pouvez ajouter un modificateur selon la complexité de la tâche. La valeur des sphères est calculée comme si le mage ne tentait d'affecter qu'une seule personne, un seul objet, un seul lieu, etc. Le « savoir requis » représente le nombre de points que le mage possède dans la Capacité s'appliquant à l'effet souhaité, si plusieurs capacités sont requises, prenez celle dans laquelle le Mage possède le niveau le plus faible.

Par exemple, rendre l'Espéranto plus compréhensible et plus facile à assimiler par le commun des mortels requiert un savoir en Linguistique. Modifier l'image des rappers nécessite des connaissances en Culture (Musique) et en Étiquette. Si le but du mage est de rendre les rappers plus populaires, le modificateur de difficulté sûrement de + 3.

Toutes les lois touchant aux sciences et à la physique régissant notre monde ont été verrouillées par les technomanciens et subissent un modificateur automatique de + 3. Ceci explique pourquoi la plupart des Méta-Mages se cantonnent au domaine de l'esprit humain.

Une réussite n'est pas immédiatement perceptible, il faut en effet attendre que le monde ait évolué pour que le Mage puisse percevoir s'il a bien changé comme il l'avait souhaité. Un échec est cependant détectable par le gain d'un point de Paradoxe. On ne joue pas avec les fondements de la Réalité sans prendre des risques.

Influence restreinte

Si le mage souhaite limiter son effet à un nombre réduit de personnes ou à un lieu précis, la formule devient :

[valeur de la sphère la plus importante] + X
- [valeur du savoir requis]

- Magie Coïncidentale : X = 8 ;
- Magie Vulgaire sans témoin : X = 9 ;
- Magie Vulgaire avec témoin : X = 10.

Si l'effet est local, le mage ne subit pas de malus supplémentaire lorsqu'il désire altérer des lois scientifiques, cet effet est cependant annulé dès qu'une personne peut prouver « scientifiquement » que quelque chose de suspect est en train de se produire, le Mage reçoit alors un point de Paradoxe.

Chronique et Méta-Réalité

Du fait de l'influence du Paradoxe, les adeptes du Méta-Paradigme ne peuvent recevoir leur enseignement qu'en deux endroits : Nomic et une petite portion de la Toile Digitale contrôlée par Vecteur Hugo et prévue à cet effet. Un Mage peut appartenir à n'importe quelle Tradition avant de devenir un « Méta-Mage ».

En tant que Conteur et créateur de la Chronique, c'est à vous de choisir la véritable nature de la Méta-Magie. Les Mages peuvent-ils vraiment manipuler les lois qui régissent la Réalité ou opèrent-ils tout simplement à un niveau de complexité plus élevé dans la gestion des coïncidences. Vous pouvez en faire de puissants manipulateurs, des illuminés influents ou encore des escrocs d'envergure. Quoi de plus facile en effet que présenter l'histoire de telle sorte que l'on puisse y voir l'influence de la Méta-Magie ? Le monde et les principes qui le gouvernent évoluent sans cesse, il est donc facile pour quelques beaux parleurs de s'attribuer la paternité de ces changements, pour peu qu'ils enrobent leur discours d'une théorie qui ne soit pas vérifiable.

Si vous choisissez en revanche de donner de réels pouvoirs aux Méta-Mages, vous devrez fixer des limites. Le Nootropoplexeur sera-t-il, à terme, capable de changer la physique du monde ? Les Méta-Mages peuvent-ils s'attaquer à la nature même de la magie ? Si cela était le cas, on assisterait sans doute à de nombreuses alliances contre nature entre factions afin d'éliminer ces manipulateurs de la réalité et préserver au moins une partie du Paradigme.

Nous pouvons même imaginer que certaines modes soient le fruit des manipulations des Méta-Mages...

« Pasteur est un grand savant qui a inventé la variole, la rage et quantité d'autres maladies. C'est un bienfaiteur de l'humanité ».
— Jean-Charles « *La Foire aux Cancres* »

File Edit View Message Go Options Window Lun 9:50:11

Techscape News: Re: Quelques Questions

To:News | To: Mail | Re: Mail | Re:News | Re: Both | Forward | Previous | Next | Thread | Group | Print | Stop

News Server	✔	Unread	Total
fr.rec.musiques	✔	367	382
pratique.loisirs	✔	54	54
fr.magie.divers	✔	35	36
alt.drugs	✔	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	vecteur ...	12/08/96 10:43

De : Vecteur Hugo (V [Hugo]@hasard. nomic)
Forum : fr. magie. divers
Copie : alt. magie. modeleurs
Sujet : Re : quelques questions

Kibo Junior (et5869.456@hexanet. fr) nous a demandé :

> Est-ce que c'est vrai que les Bidouilleurs peuvent programmer la Réalité ?
> J'aimerais bien moi aussi.
> Et aussi, je n'arrive pas à accéder à des secteurs de la Toile situés hors de
> l'Hexagone.
> Qu'est ce que je dois-je faire ?

Déjà, et avant toute autre chose, tu vas me faire le plaisir de changer ton pseudo en Grouillot Junior. Je suis sûr que tu n'aimerais pas que le Grand Kibo (tm) abaisse son regard sur toi et te donne un cours particulier sur le respect du Protocole.

C'est fait ?

Bon.

Chaque nouvel Initié branchant pour la première fois sa console toute fraîchement sortie de son emballage en polystyrène croit que la Toile est là pour répondre à toutes ses questions.

HÉ MEC ! RÉVEILLE-TOI !

Crois-tu vraiment que les Modeleurs sont des moteurs de bases de données ?

Crois-tu qu'ils supporteraient de se laisser appeler par un nom aussi ringue que les Bidouilleurs ?

Mais rassure-toi, tu m'as pris dans un bon jour et ta pénitence sera légère. Tu vas charger et sauver le texte qui suit, tu l'enverras à tout les autres Grouillot susceptibles de poser des questions aussi débiles que les tiennes. Fasse, pour la pérennité de ta structure génétique, que je n'aie pas à me répéter.

L'HEXAGONE

Ah, la France ! Quel beau pays ! Patronne des Arts et du bon vivre, creuset intellectuel, patrie des Droits de l'Homme... S'il fallait la définir en deux mots, ceux-ci ne pourraient être que ces deux là : Exception Culturelle.

Depuis longtemps, le Paradigme français typique a été celui de l'autosuffisance. Non que la France rechigne à commercer avec d'autres pays, au contraire, elle ne perd pas une occasion de « rayonner sur le monde » par l'intermédiaire de ses productions et daigne même importer les produits étrangers pour rester à la mode. Mais une chose est claire en France, nous ne inspirons pas de ce qui est fait ailleurs car nous savons déjà tout faire mieux ici.

File Edit View Message Go Options Window Lun 9:50:11

Techscape News: Re: Quelques Questions

To: News | To: Mail | Re: Mail | Re: News | Re: Both | Forward | Previous | Next | Thread | Group | Print | Stop

News Server	✔	Unread	Total
fr.rec.musiques	✔	367	382
pratique.loisirs	✔	54	54
fr.magie.divers	✔	35	36
alt.drugs	✔	159	159

Subject			Sender	Date
Re: Quelques Questions			vecteur ...	12/08/96 18:43

Ce sentiment de supériorité est si imprégné dans notre héritage culturel qu'il en est venu à modeler (voir ci-après) le Paradigme français. Alors que les américains sont déchirés entre les influences contradictoires du Paradigme impérialiste et celui de l'échec perpétuel, le français sait très bien, même lorsqu'il est près de la déconnexion, qu'il est le meilleur spécimen de ce que la race humaine peut produire.

Cette conception pose à l'évidence nombre de problèmes, sa nature omniprésente a empoisonné les relations de la France avec les autres pays tout au long de son histoire. Les autres peuples ne peuvent ignorer ce Paradigme et, bien sûr, encore moins s'y soumettre. Pourtant, la France a réussi à s'imposer comme le pays de l'excellence pour tout ce qui est superficiel (fringues, bouffe, loisirs), ce qui n'est déjà pas si mal si l'on considère que le reste du monde essaie d'imposer un modèle différent. Il faut dire que les philosophes/modeleurs français ont été les premiers à développer la technique de la méta-contrainte mentale librement consentie (Principe du Libre Arbitre, « Liberté, Égalité, Fraternité », Droits de l'Homme, Terre d'accueil, Droit de grève, etc.) et qu'ils ont eu amplement l'occasion de la raffiner avec le temps (Droits de l'Enfant, Ministère du Temps Libre ou de la Qualité de la Vie, Devoir d'Ingérence Humanitaire, etc.). Comment résister à autant de droits et de liberté, je vous le demande ?

Le seul problème est que ces techniques ont fait école ailleurs et, comme les français ne peuvent supporter ce qui existe également à l'étranger, elles nous reviennent dans la gueule teintée d'une grave démagogie. Enfin, nous pouvons encore compter sur plusieurs années de statu quo et d'Intérêt de la Nation paralysant avant d'avoir à réviser le Paradigme. De toute façon, la Révolution fait partie de l'ensemble (il s'agit même de l'un de ses piliers), et les français ont le DROIT de se rebeller ! C'est trop beau.

La Révolution ? Le pet du Paradigme pour relâcher la vapeur, ouais !

J'ai l'air très cynique comme ça, mais la France est quand même un pays merveilleux car sa créativité, induite par notre culture même, sécrète naturellement des anticorps contre la Technocratie et sa rigidité. Un Descartes fait-il l'éloge d'un pragmatisme absolu, un Pascal se lève et glorifie le doute (sans compter la création de la première machine à calculer). Un Lumière tente-t-il d'emprisonner notre imaginaire dans un carcan contrôlé par quelques manipulateurs, un Méliès détourne le cinéma pour en faire un instrument source d'émerveillement. Vive la France !

Tout ça nous éloigne un peu du sujet qui est le nôtre, l'Hexagone.

La France ne pouvait se permettre de prendre part au gigantesque melting pot culturel initié par le Réseau Digital mondial, elle risquait de voir son patrimoine intellectuel se diluer dans une culture mondiale phagocyte. D'un autre côté, les français étant les meilleurs, elle ne pouvait pas non plus se priver d'accéder à la Toile Digitale, celle-ci restant la meilleure chose qui soit arrivée au monde depuis l'invention de l'écriture cunéiforme. Le résultat est l'Hexagone.

Il s'agit d'une barrière virtuelle dans la Toile Digitale, une fracture de Paradigme, un protocole de communication non-standard (une spécialité française). Tous les Noeuds d'accès à la Toile se trouvant en France mènent à des secteurs pré-formatés par un méta-code d'une beauté diabolique, il gère non seulement les communications de secteur à secteur (et donc le déplacement sur la Toile), mais aussi les coordonnées locales (c'est à dire l'existence même de ce secteur à cette position précise dans la Toile). Si l'on essaie de reformater la zone selon le Protocole standard mondial (en supposant que quelqu'un y parvienne car les sécurités ne sont pas piquées des vers), le secteur en question et tout ce qu'il contient est éjecté de l'Hexagone vers… un endroit qui n'a rien d'engageant, même quand on est suffisamment balèze pour survivre à cette opération.

C'est à Joseph-Marie Jacquard que l'on doit cette petite merveille de technique. L'histoire le retiendra comme ayant été l'inventeur du métier à tisser programmable qui, je ne t'apprends rien ou alors tu ferais mieux de te trouver un autre passe-temps, est l'ancêtre de notre bonne vieille console et la graine qui a germé pour donner notre Paradigme. Merci Joseph-Marie, beau boulot ! Bon, il est vrai que si l'Hexagone est techniquement irréprochable, les raisons de son existence sont plus discutables. Mais

File Edit View Message Go Options Window Lun 9:50:11

Techscape News: Re: Quelques Questions

To: News | To: Mail | Re: Mail | Re: News | Re: Both | Forward | Previous | Next | Thread | Group | Print | Stop

News Server	✔	Unread	Total
fr.rec.musiques	✔	367	382
pratique.loisirs	✔	54	54
fr.magie.divers	✔	35	36
alt.drugs	✔	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	vecteur...	12/08/96 18:43

il suffit de regarder papa Jacquard aujourd'hui pour comprendre qu'il… hum !.. n'est pas branché sur les mêmes données que nous. Il a des sous-routines dans sa tête dont je ne soupçonnais même pas l'existence. T'as compris ? Il est complètement jeté ! D'un autre côté, si nous devions compter sur les gens sensés pour changer le monde, on pourrait s'asseoir tranquillement dans un coin et regarder s'achever une procédure récursive sans test d'arrêt.

Voici la situation lorsque tu te connectes en France, saches tout d'abord que le matériel non agréé par le Paradigme de l'Hexagone ne fonctionne pas correctement. S'il est vrai que certains ordinateurs étrangers permettent une connexion passable, ton interface sera bâtarde (icônes déformées ou ne pouvant interagir avec l'environnement) et si tu tentes de modeler le secteur dans lequel tu te trouves, au mieux ça plante, au pire tu te prends du Paradoxe plein la tronche. Bon, tu as compris la leçon et tu t'es procuré une console adéquate (en vente dans toutes les bonnes Fondations de France). Maintenant, tu essaies d'accéder à des zones ou des données situées hors de l'Hexagone. Deuxième erreur, plusieurs choses peuvent se produire.

Un, tu es un grouillot de base. Ta console ne vaut pas le prix de ses composants et tu ne t'es même pas projeté dans la Toile Digitale, résultat : nada. Rien ne se passe, ta requête a simplement été ignorée par la structure sous-jacente de l'Hexagone. N'insiste pas trop, un grouillot avait cru intelligent de construire un programme lance requête automatique pensant que l'une d'entre elles finirait bien par passer. Quand il s'est reconnecté, il a été grillé par une pile infinie d'erreurs de protocole.

Deuxième hypothèse, tu as pris le temps de connaître les lieux, de demander à ceux qui savent, de mettre à jour ton matériel, bref, tu es devenu un de ces grouillots expérimentés que nous appelons affectueusement une tache de fond. Pour toi, le plus simple est de te rendre à la périphérie de l'Hexagone où il existe des endroits de la Toile Digitale appelées les Passerelles et qui permettent de franchir la fracture de Paradigme. Pour des « raisons » inhérentes aux règles régissant l'existence de l'Hexagone, ces Passerelles se trouvent plutôt à proximité des coins d'un hexagone englobant les secteurs français (ils respectent en effet un système de coordonnées classiques Nord, Est, Ouest, Sud et tout le tremblement, même si ça n'apparaît pas au premier abord lorsqu'on s'y promène). Les Passerelles ne sont pas à proprement parler des Nodes ou des Portails de l'Hexagone, ce sont des sous-secteurs instables créés par le « frottement » des Paradigmes incompatibles. Que tout ça ne plante pas plus souvent que ça ne marche me sidère, mais ne vous imaginez tout de même pas que traverser une Passerelle soit une partie de plaisir. Le Paradigme se modifie au cours du voyage, au point que l'on est complètement reprogrammé en route. Mieux vaut alors s'assurer qu'il ne manque aucun morceau de code ou que tout a vraiment été traduit avant de sortir d'une Passerelle… à moins d'aimer reconstruire une icône bit par bit. Certains de ces passages sont si erratiques qu'ils se déplacent ou changent leurs points d'entrée ou de sortie. Il est plutôt stupide de les emprunter mais si t'as pas le choix je te conseille de sonder le terrain avant de t'y engager (en envoyant quelques bestioles, pour voir ce qui leur arrive, ou en te servant d'une Routine dédiée).

Cas numéro Trois, t'en as chié, tu as construit ta propre console, formaté des secteurs, rencontré le Fantôme de Vaucanson qui hante l'Hexagone et consommé plusieurs hectolitres de boisson énergétique au goût frais. Bref, tu es un Modeleur. Le meilleur truc, c'est de fabriquer un filtre personnalisé qui t'évite toutes ces conneries, à une époque, j'avais une parka réversible avec une face pour l'Hexagone et une face pour l'extérieur. D'autres assemblèrent des véhicules trans-Paradigmatiques, quelques années plus tôt, un métro qui traversait la Fracture et qui pouvait contenir une vingtaine de personnes. Le trafic y a été brutalement interrompu suite au massacre des passagers par une escouade de créatures enfantées par le Paradoxe. Aux dernières nouvelles, le Fantôme de Vaucanson l'aurait rouvert, vas voir si tu penses que voyager à ses côtés est moins dangereux que faire la route par tes propres moyens.

Cas d'espèce numéro Quatre, tu es moi, tu n'as absolument aucun problème à obtenir ce que tu veux de l'Hexagone, n'en déplaise à papa Jacquard.

File Edit View Message Go Options Window — Lun 9:50:11

Techscape News: Re: Quelques Questions

To:News | To: Mail | Re: Mail | Re: News | Re: Both | Forward | Previous | Next | Thread | Group | Print | Stop

News Server	✔	Unread	Total
fr.rec.musiques	✔	367	382
pratique.loisirs	✔	54	54
fr.magie.divers	✔	35	36
alt.drugs	✔	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	vecteur ...	12/08/98 18:43

Une fois la Fracture franchie et tes informations récupérées à l'extérieur, il faut revenir avec (car tu ne vas pas te taper le voyage à chaque fois pour les consulter). ATTENTION ! Si tu empruntes une Passerelle, il y a pas mal de chances qu'elle tente de traduire ce que tu ramènes et qu'elle se plante lamentablement, transformant tout en bouillie chaotique (ou, pire, en un truc vaguement similaire à l'original). Il existe heureusement des Routines simples pour enfermer tes données dans un caisson isolant et transparent. Ton travail n'est pas terminé une fois que tu es revenu à la maison, car à moins d'avoir les outils appropriés, tu devras te palucher l'intégralité de la traduction. J'ai un pote qui est un jour revenu tellement bourré du Spy's Demise qu'il ne s'est même pas aperçu que la bouteille de liqueur octale qu'il avait ramené avait acquis d'étonnantes propriétés laxatives. Ce qu'on a ri ! Enfin, surtout moi.

Les incompatibilités de l'Hexagone avec le reste de la Toile Digitale se traduisent dans le Paradigme matériel par des signes superficiels (le Minitel, les problèmes dus aux caractères informatiques accentués, Phillips innovant dans les formats de données exotiques, etc.). Le plus important pour nous est la façon dont elles affectent le Modelage, c'est d'ailleurs le thème de la section suivante. Et tu crois encore aux coïncidences toi ?

LE MODELAGE

Tout est information et ça c'est le fief des Adeptes du Virtuel. Mais les Adeptes ne sont pas les maîtres de la Réalité, me répondras-tu avec ton petit air sournois. Pourquoi ? Et bien, même si ça me fait mal de l'admettre, la totalité de l'information composant la Réalité est d'une complexité telle qu'on ne peut l'appréhender entièrement, même lorsque l'on est doté d'un esprit comme le mien (alors comme le tien, je n'en parle même pas).

Il existe cependant des moyens d'entraîner son esprit à comprendre la syntaxe du microcode de la Réalité, même si on ne sait pas encore démonter le compilateur ni s'y retrouver dans le cambouis du système résident. Ce moyen consiste tout simplement à créer un environnement contrôlé dans lequel on connaît les variables cachées et les processus fantômes. Je veux bien sûr parler de la Toile Digitale. Les Adeptes qui estiment que le modelage de la Toile est une fin en soi n'ont strictement rien compris à ce que c'est que de faire partie de l'Élite. Ok, c'est vraiment cool de modifier à volonté les cours des Bourses ou de changer la vie de quelqu'un en recréant son histoire, mais ce n'est qu'un jeu vidéo. L'information de la Toile n'a que la réalité que l'on veut bien lui accorder et je ne pense pas qu'un Dormeur moyen soit prêt à se laisser assommer par une chaise virtuelle.

Non, la Toile n'est que le Dojo du futur Modeleur, un coin où on peut se prendre de belles baffes mais où on peut aussi arrêter le combat (presque) quand on veut. Un Adepte doit sortir du cocon de la Toile s'il veut réellement exister et s'attaquer à la Réalité.

Il existe des Modeleurs ailleurs qu'en France, ils se font appeler les « Hackers » de Réalité. Ils ont développé des techniques secrètes et bidouillent le Paradigme à l'aide de leurs Routines, en influant sur l'information et non sur la matière. Ils font des trucs très très cools, comme l'alchimie instantanée (décalages sur la table de Mendéléïev), les implants de Pavlov (reconfigurer un réseau de neurones pour associer une réponse à un ensemble de stimuli - du genre, tu as le hoquet quand tu entends la Marseillaise) ou les nano-chantiers (des objets très rares construits atome par atome, comprenant des mécanismes de défense ou de traitement de l'information microscopiques. J'ai vu un livre, un vrai, capable de se battre et de se reconstituer s'il était endommagé). Mais bon, aussi loin qu'ils poussent leur art, les Hackers arrivent tôt ou tard dans une impasse. Ils ont tourné le dos à la Toile Digitale, considérant cet espace comme un bac à sable, et se sont par là même coupés de leur seule chance de pouvoir

File Edit View Message Go Options Window Lun 9:50:11

Techscape News: Re: Quelques Questions

To:News | To: Mail | Re: Mail | Re:News | Re: Both | Forward | Previous | Next | Thread | Group | Print | Stop

News Server	✔	Unread	Total
fr.rec.musiques	✔	367	382
pratique.loisirs	✔	54	54
fr.magie.divers	✔	35	36
alt.drugs	✔	159	159

Subject	Sender	Date
Re: Quelques Questions	vecteur...	12/08/96 18:43

remettre en question leur Paradigme. Comment peut-on être aussi cruel avec sa mère ? Les Hackers ne pourront jamais faire autre chose que manipuler les informations contenues dans les choses, le monde est devenu leur jeu vidéo, mais ce ne sont pas eux qui décident où se trouvent les pièges et les bonus.

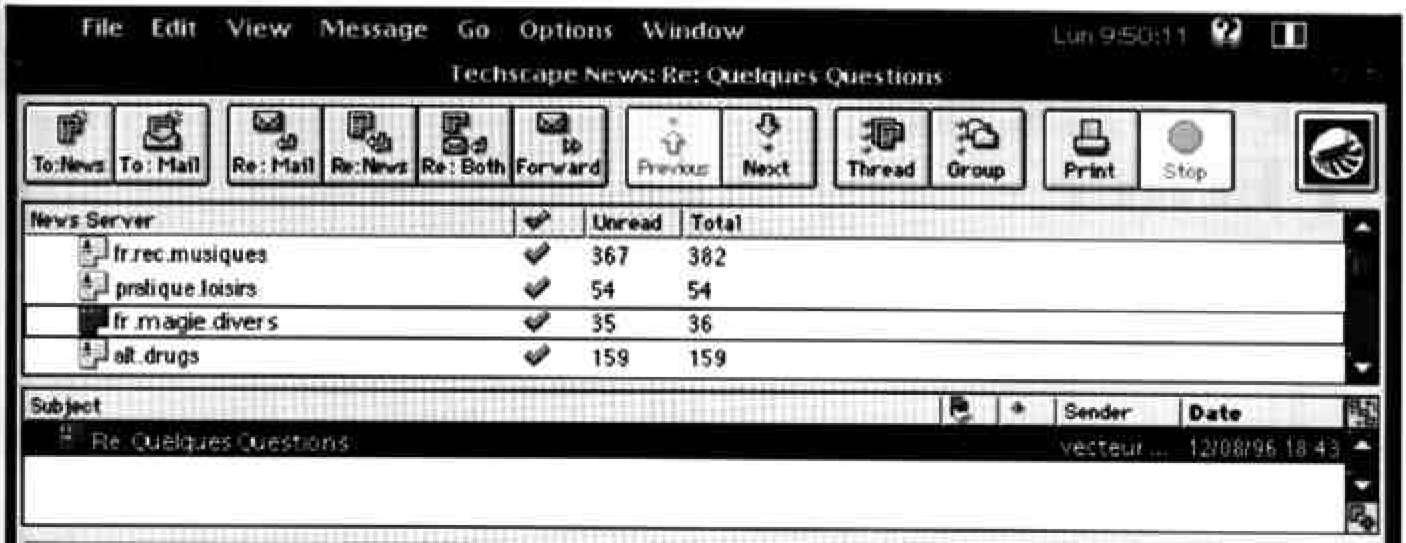
Oui, les Modeleurs français peuvent faire à peu près tout ce que savent accomplir les Hackers (sans doute plus difficilement et encore en produisant un code moins « pur », mais bon, ça passe). Mais les Hackers ne sont plus à la mode, est-ce que tu utiliserais une console qui a dix ans d'âge ou, pire, un programme vieux de cinq ans ? Il faut chevaucher la vague de l'évolution, mec, et aujourd'hui ce sont les Modeleurs qui ont trouvé les meilleurs rouleaux.

La résistance de l'Hexagone au changement structurel est un parallèle saisissant avec celle du Paradigme. Des générations d'Adeptes du Virtuel français ont été formés dans cet environnement si particulier, il n'est pas étonnant que cela ait donné naissance aux Modeleurs. Ces derniers ne s'attaquent pas à la Réalité mais aux règles qui la sous-tendent. Un Adepte se débat avec la Magie Coïncidentale pour échapper au Paradoxe, un Modeleur change les probabilités. Ce n'est bien sûr pas aussi simple que ça, même le Modeleur doit respecter certaines règles (le Paradoxe n'est pas un truc qu'on peut bafouer à la légère), même s'il est vrai qu'il ne joue pas dans la même cour que les autres.

Évidemment, lorsque tu te places au méta-niveau du Paradigme, dès que tu foires, tu es descendu en beauté. Quelques décennies d'entraînement dans la Toile ne sont donc pas superflues. C'est parce qu'il se croyait de taille à se jouer des méta-règles du Paradigme qu'un jeune Adepte, il y a environ quinze ans de cela, a été éradiqué de la Réalité, Avatar compris. On ne sait pas trop ce qu'il essayait de faire, mais on a conservé un petit souvenir de son expérience : le Syndrome d'Interférence Paradigmatique Acquis. Comme tous les méta-virus, le SIPA est une sale bête, comme son nom l'indique, il modifie le Paradigme autour de tout ce qu'il infecte. L'altération est parfois subtile, mais ça évolue généralement jusqu'à devenir, au bout de quelques mois ou années, terriblement vulgaire et provoquer un max de Paradoxe. Il va sans dire qu'un Modeleur est particulièrement sensible à ce genre d'affection.

Le SIPA peut infecter une personne ou, plus rarement, un objet. Plus sa cible a de l'influence sur la Réalité, plus elle est susceptible d'être attaquée, mais d'un autre côté, mieux elle peut se défendre (voir plus bas). Le SIPA remodèle la Réalité en une espèce de « chaos statique » qui ne déplairait pas aux Technomanciens si celui-ci n'était pas incontrôlable. L'entropie entoure la cible du SIPA, sans pour autant la détruire, rien ne peut plus se construire autour d'elle. Les probabilités deviennent folles et, le plus souvent, renforcent le pouvoir du SIPA en donnant plus d'influence ou d'importance à sa cible. Dans ces conditions, il est évident qu'il vaut mieux éviter de faire de la magie aux abords d'un « SIPAïque », les probabilités sont en effet si maltraitées que n'importe quoi peut se produire. C'est d'ailleurs un des seuls moyens de repérer rapidement une telle personne. Il faut que tu aies toujours des dés sur toi (ou un autre mode de gestion aléatoire), si tu réussis trois 421 secs d'affilée (ou n'importe quelle autre combinaison aussi improbable), il y a du SIPA dans l'air.

Ce virus se propage par le biais de la causalité. Si tu dois avoir un rapport causal avec un objet ou une personne infectés, IL FAUT ABSOLUMENT TE PROTÉGER. Il existe deux techniques simples pour ce faire. La première consiste à rester dominant dans la boucle de causalité. Si tu parviens à imposer plus de contraintes à l'objet/l'être infecté qu'il ne peut t'en imposer, le virus ne peut pas passer. Choisis l'heure et le lieu du rendez-vous, le menu au restaurant, n'accepte que des marchés où tu es clairement bénéficiaire mais ne refuse que si cela handicape plus ton interlocuteur que toi-même, etc. L'autre méthode est plus complexe car elle exige soit une sacrée maîtrise, soit un esprit dérangé. Il s'agit de ne pas laisser le principe de causalité influer sur la rencontre, tout doit donc être coïncidence et tu ne dois faire tes choix qu'en fonction du hasard (tu ne peux donc préparer aucun plan si tu souhaites recourir à ce système). Attention : les Chaoticiens ne peuvent pas choisir cette protection, car ils ne croient plus au hasard.



À ma connaissance, à l'exception des moyens radicaux éliminant le sujet, il n'existe aucune possibilité de guérir du SIPA. Certains Adeptes bossant sur le sujet prétendent que si l'on isole un SIPA'ique de telle sorte que son influence sur la Réalité devienne quasiment nulle, le virus recule jusqu'à disparaître. Le seul problème, c'est que pour ne plus affecter la Réalité, il faut s'enfoncer TRÈS, TRÈS profondément dans l'Umbra Lointaine. Rien de rassurant donc, d'autant plus que certaines rumeurs rapportent que des membres du gouvernement français sont actuellement infectés (ce qui expliquerait le niveau de déliquescence atteint par l'État français, l'observation d'une séance de l'Assemblée Nationale suffit pour convaincre n'importe qui que l'Entropie est à l'œuvre).

Tout ça pour te dire que Modeler, c'est génial, mais extrêmement dangereux. Entraîne-toi et, un jour, tu seras peut-être capable de traverser une foule sans être approché par quiconque car tu auras modifié toutes les trajectoires des passants. Plus tard, tu pourras même regarder les nouvelles du lendemain sur ton téléviseur, et si t'es si bon que ça, il se peut que le sympathique Vecteur Hugo t'apprenne un truc ou deux sur la manière de rendre le Paradigme amoureux de toi.

Bon, maintenant arrête de glander et va bosser !

Notes techniques sur l'Hexagone

Si vous n'employez pas une console adaptée au protocole de l'Hexagone pour vous y connecter, tous les jets relatifs à des actions dans la Toile Digitale voient leur difficulté augmenter de 3.

Traverser une Passerelle tout en conservant l'intégrité de ses données requiert un jet de Perception + Informatique de difficulté 8, certains utilitaires peuvent donner un bonus à ce jet ou, plus rarement, le rendre superflu. Si l'on tente d'accéder à des données à travers une Passerelle, il faut réussir deux jets d'Intelligence + Informatique de difficulté 9. Le premier sert à repérer les données malgré la distorsion du protocole, le second pour leur faire franchir la Passerelle sans dommage. Une rumeur prétend qu'il existerait des consoles capables de traduire automatiquement les données d'un protocole à l'autre et permettrait donc de considérer l'Hexagone comme une zone normale de la Toile Digitale. Un Adepte du Virtuel tuerait sans remords pour un tel miracle de la technologie moderne.

La Technique du Modelage

Un Modeleur est un méta-mage ayant appris son art dans l'Hexagone. S'entraîner dans la Toile Digitale offre plusieurs avantages, le « savoir requis » est ainsi toujours le même, Informatique. De plus, un échec au jet de Méta-Magie n'entraîne pas l'acquisition de Paradoxe. Il signifie néanmoins que la structure de la Toile a rejeté la modification, ce qui se peut se traduire par des erreurs systèmes aux effets plus ou moins graves (et peut même attirer des créatures paradoxales). Enfin, après trois années d'entraînement dans la Toile Digitale, le Modeleur gagne un modificateur de -1 à son jet de Méta-Magie (même hors de la Toile), ce bonus est cumulatif jusqu'à un maximum de -7 à l'issue de vingt et une années d'entraînement.

Les Fils de l'Éther

Histoire

L'influence de cette tradition sur le territoire français reste considérable. Le 1er janvier 1866, les Ingénieurs d'Électrodyne (les ancêtres des Fils de l'Éther) annoncèrent leur formation au cours du symposium de Paris. L'idée était alors, avec l'aide de scientifiques du monde entier, d'instaurer une ère nouvelle, une ère de progrès scientifique comme jamais le monde n'en avait connu. À cette époque, les Ingénieurs faisaient encore partie de la Technocratie, mais leurs objectifs, trop osés ou trop novateurs, cadraient déjà mal avec ceux de l'ancien Ordre de la Raison. Menés par le quasi mythique Czar Vargo (Voir Tradition Book : Sons of Ether), les Ingénieurs s'éloignaient de plus en plus du Paradigme imposé par leurs maîtres.

La négation de l'Ether, proclamée en 1904, fut sans doute le prétexte qu'ils attendaient pour se démarquer des Technomanciens. Par défi, ils choisirent le nom de Fils de l'Ether, une appellation qu'ils avaient déjà secrètement fait leur depuis le début du dix-neuvième siècle.

La France devint très vite leur territoire de prédilection. Si 1866 marquait déjà une date primordiale pour la jeune tradition, 1900 en fut une autre avec l'Exposition Universelle et le Palais de l'Electricité. C'est cette année que choisit Vargo pour exposer ses plus extraordinaires machines. Craignant que ses inventions ne servent en définitive que des buts militaristes, Vargo disparut de la scène dès la fin de l'exposition. Même ses amis les plus fidèles perdirent progressivement sa trace, et en 1909, personne ne pouvait dire où il se trouvait. Certains affirmaient qu'il avait été tué par des agents de la Technocratie, d'autres pensaient qu'il s'était retiré au plus profond de l'Umbra, déçu par le monde et ses chimères. Démobilisés, les Fils de l'Éther ne le restèrent pas longtemps. Leurs Fondations se multiplièrent dans la France entière, le plus souvent sous le couvert de laboratoires de recherches ou d'instituts scientifiques.

Czar Vargo se montra pour la dernière fois en 1914. Accompagné d'une flotte de dirigeables, il apparut au-dessus de Paris, au moment même où se tenait une conférence réunissant la plupart des leaders mondiaux. Il s'adressa aux grands de ce monde et leur demanda d'abandonner tous leurs pouvoirs.

Impressionnés par la puissance de cette flotte, désemparés par cette apparition inattendue, les dirigeants prirent la menace très au sérieux lorsqu'ils s'aperçurent que leurs propres armes étaient totalement inefficaces contre les engins du Maître. La Technocratie, par l'intermédiaire des Progéniteurs et

d'Itération X, fut la seule à pouvoir juguler la menace qu'il représentait : ses robots à vapeur eurent raisons de la résistance de Vargo qui disparut avec ses dirigeables. Le Nouvel Ordre Mondial fit rapidement le nécessaire pour faire disparaître cet événement de toutes les mémoires et on ne réentendit plus jamais parler de Czar Vargo, du moins chez les Dormeurs.

L'histoire de cette tradition ne s'arrête évidemment pas là. Ébranlés par les deux guerres mondiales qui divisèrent leurs rangs, les Fils de l'Éther prirent part à la victoire des alliés en élaborant des engins révolutionnaires. Au cours de la seconde moitié du vingtième siècle, la bataille qu'ils livrèrent à la Technocratie se déroula essentiellement sur le terrain scientifique. Développant chaque jour des théories plus audacieuses, les Fils de l'Éther tentèrent de contrer le paradigme consolidé par les Ingénieurs du Vide et les Progéniteurs. En France, le combat prit parfois une forme plus directe, les agents d'Itération X lancèrent ainsi plusieurs offensives contre des Fondations du sud de la France, attaques auxquelles les Fils de l'Éther répondirent coup pour coup.

A l'heure actuelle, les représentants français de cette Tradition sont toujours aussi actifs, et aussi nombreux, mais leur étrange attitude suscite bien des interrogations. Si Paris reste leur siège et si certaines de leurs Fondations, comme celle de Poitiers, continuent de prospérer en propageant des idées révolutionnaires (comme en témoignent les récentes théories relatives au voyage dans le temps, une tentative insensée mais extraordinairement séduisante d'Éveil global des masses), il semblerait que les Fils de l'Ether soient moins nombreux en France qu'il y a quelques années. Certains invoquent la toute-puissance de la Technocratie, une hypothèse assez peu crédible au regard de ses récents revers ; d'autres avancent l'hypothèse d'un exode. Embarquant à bord de puissants vaisseaux, conçus par Czar Vargo ou par le Capitaine Tiberius (les opinions divergent sur ce point), de nombreux membres de la Tradition vogueraient désormais vers la mystérieuse Planète X nichée au plus profond de l'Umbra, délaissant ainsi les misérables contingences terrestres. Quelle pourrait être la raison d'une telle fuite ? Pourquoi les Fils de l'Ether abandonneraient-ils le terrain ? Faudrait-il chercher les raisons de cette étrange initiative dans la prétendue alliance que certains membres de la Tradition auraient conclue à Strasbourg avec les Maraudeurs de la formation Nomic, à l'initiative d'un certain Jules Verne ? Nul ne peut l'affirmer avec certitude, mais les présomptions sont nombreuses.

Politique

En France, les Fils de l'Éther méprisent la plupart des autres traditions, à l'exception de Adeptes du Virtuel dont le génie les éblouit. Ils méprisent les Onirologues et les Verbenas, tolèrent le Culte de l'Extase et l'Ordre d'Hermès, craignent les Euthanatos et la Fraternité Akashite et ne comprennent rien aux divagations du Chœur Céleste. Leur fascination pour les Maraudeurs, avec lesquels on les soupçonne de s'être alliés, provoque un malaise chez les autres Traditions. Pour l'heure, le problème n'a débouché sur aucun conflit sérieux, mais le risque reste présent, et il suffirait sans doute d'un rien (une investigation apportant des preuves indéniables) pour qu'un incident mette le feu aux poudres.

Les principales fondations des Fils de l'Éther se trouvent à Paris, Poitiers, Toulouse et Grenoble, des lieux où la Technocratie est également très implantée. Si les membres de cette tradition ne s'intéressent guère aux Garous et aux Vampires, leur fascination pour les Changelins ne s'est jamais démentie : certains ne pensent-ils pas que la Planète X est le domaine de ces étonnantes créatures ? Des rumeurs de pacte avec les créatures féeriques ont récemment été rapportées dans le sud-ouest de la France.

Fondations

Le Musée de l'Espace de Toulouse

Dirigé depuis plus de trente ans par le Docteur Erasmus, officiellement astronome à la retraite, ce musée consacré aux différentes étapes de la conquête spatiale et à la participation de la France à cette glorieuse aventure abrite l'une des Fondations les plus puissantes du pays. Erasmus officie parfois en qualité de conférencier auprès de groupes scolaires, il aime par-dessus tout surprendre sur le visage de ses jeunes auditeurs l'étonnement et l'incompréhension. Lorsque l'un de ces jeunes élèves lui paraît prometteur, il lui arrive de le prendre sous son aile ou de le confier à d'autres membres de la Fondation qui résident dans le musée en qualité de gardiens. Plusieurs jeunes gens ont ainsi été Éveillés au cours des trente dernières années... Une salle souterraine et secrète du Musée de l'Espace contient un Node menant à la Station Victoria (la célèbre Fondation dérivant en orbite autour de la Lune) au sein de laquelle le Docteur Erasmus compte de nombreux amis. Quel plus grand plaisir que de savourer un bon cigare en regardant briller la Terre ?

La Fondation doit toutefois faire face à un grave problème, la mairie de Toulouse a décidé de transférer le musée de l'espace dans la banlieue de la ville. Elle a pour ce faire acquis une construction qui aurait dû accueillir un musée de l'art contemporain qui ne fut jamais ouvert. L'édifice, à l'architecture fort singulière, et les terrains qui l'entourent sont actuellement en cours d'aménagement.

Les membres de la Fondation, qui ont été mis devant le fait accompli, n'ont pas encore décidé de la marche à suivre. Erasmus compte d'abord faire le nécessaire pour que les travaux prennent du retard, afin de gagner du temps, et

pour que l'actuel bâtiment devienne une annexe du futur musée.

Certains Fils de l'Éther avancent l'hypothèse selon laquelle la Technocratie est à l'origine d'un tel transfert, celle-ci pourrait d'ailleurs profiter de cette occasion pour porter un coup fatal à la Fondation.

La Tête du Prophète

D'étranges rumeurs et anecdotes circulent au sein des Fondations françaises, elles concernent un mystérieux artefact connu sous le nom de « Tête du Prophète ». Nul ne connait l'origine exacte de ces bruits, mais il semble qu'ils se soient répandus à partir de Paris dès l'époque de la Terreur, bien qu'il n'existe toutefois aucun lien apparent entre ladite Tête et la sinistre Guillotine. En dépit du peu d'informations crédibles la concernant, ou peut-être à cause de cela, rares sont les Mages qui nient son existence, même si les Traditions interprètent ces divers renseignements de façons bien différentes. Presque tous s'accordent cependant sur les points suivants : l'objet ressemblerait à une tête humaine : inerte la plupart du temps, elle serait parfois capable de parler, rendant d'énigmatiques oracles dans un étrange langage crypté. La Tête serait dépositaire d'un savoir absolu transcendant toutes les limites temporelles et paradigmatiques, une connaissance susceptible de conférer un pouvoir quasi-divin à celui qui saurait en percer les secrets. La recherche de cet artefact occupe en permanence plusieurs Cabales françaises et européennes. Voici un aperçu de ce que pensent les diverses Traditions au sujet de ce qui constitue un véritable mystère.

Pour le Chœur Céleste, cet objet est en réalité la tête momifiée de Iaokanann, plus connu sous le nom de Saint Jean Baptiste. Maintenue dans un état de survie mystique par le biais d'une puissante magie, la Tête est l'une des voix de l'Unique. Elle a pour mission de diffuser Sa sagesse aux initiés. Elle s'exprime « en langue », un mode de communication que ne peuvent comprendre que ceux qui ont été touchés par la grâce de l'Unique.

Le Culte de l'Extase estime quant à lui que la Tête du Prophète ne serait autre que le chef imputrescible d'Orphée en personne, détentrice d'un savoir immortel et immémorial, capable d'ouvrir les portes de la perception et de donner accès à une infinité d'univers passés, présents et à venir.

Pour les Mages Euthanatos, celle-ci est en réalité la tête momifiée d'un Éveillé vieux de plusieurs millénaires et qui aurait été ramenée de la Terre Sainte par les Chevaliers de l'Ordre du Temple. Elle serait une sorte de porte entre notre monde et la terre des morts. Par sa bouche s'exprimerait une infinité d'Ombres, porteuses de cette sagesse que seule la Mort peut prodiguer, afin de guider l'initié sur le seul chemin qui mène à l'Ascension.

L'Ordre d'Hermès pense qu'il s'agit plutôt d'une sorte d'homoncule, d'une réalisation alchimique qui est l'œuvre de Mages Hermétiques de Constantinople au XIIIème siècle. Ils auraient eu recours à des techniques aujourd'hui perdues. Elle concentrerait en elle toute la science passée, présente et future des membres de l'Ordre et pourrait livrer la clé de tous les secrets de l'univers à celui qui saurait décrypter son langage hermétique.

Selon les Mages Verbenas, ceci est une tête momifiée ayant autrefois appartenu à un grand prophète dont le nom n'est pas parvenu jusqu'à notre époque. Comme en témoignent de nombreux mythes celtiques et préhistoriques, les anciens connaissaient des techniques occultes permettant de conserver la puissance d'un ennemi ou d'un parent dans sa tête coupée. La Tête du Prophète serait donc une tête bien vivante, virtuellement immortelle, mais que sa condition a plongé dans la démence. Elle s'exprimerait dans la langue oubliée des peuples qui érigèrent les premières pierres levées.

Pour les Fils de l'Éther, la tête du prophète est une sorte d'automate animé par le pouvoir de la Vraie Magie (ou de la Vraie Science, comme vous voudrez). Elle aurait été fabriquée par un (futur) Fils de l'Éther italien nommé Polidori, dans les années 1780, et recèlerait dans sa délicate mécanique tous les secrets découverts par son inventeur. Ceux-ci comprendraient l'équivalent d'un millier de pages inédites signées Léonard de Vinci dévoilant les plans de plusieurs machines extraordinaires, susceptibles d'abolir les frontières de l'espace et du temps.

Les Adeptes du Virtuel considèrent quant à eux que cet artefact est en fait la plus formidable invention de Léonard de Vinci lui-même : le tout premier ordinateur, dont le fonctionnement est entièrement basé sur une technologie perdue, disparue avec son inventeur. Sa découverte et son étude pourraient révéler d'insoupçonnables secrets sur les liens existant entre l'informatique et la Vraie Magie.

La Technocratie

Celle-ci est particulièrement bien implantée en France, son influence directe sur l'histoire du pays dépasse de loin celle des Traditions. D'une manière générale, la Technocratie française revendique la paternité de nombreuses « victoires paradigmatiques » comme la Révolution Française et son culte de la Raison toute-puissante. La Révolution Industrielle (mère de l'aliénation des masses par le travail), la « guerre moderne » de 1914-1918 (qui consacra l'industrie de l'armement en tant que pouvoir économique majeur), la politique énergétique française du « tout nucléaire » (source d'une nouvelle « religion scientifique » avec ses cathédrales, ses fanatiques et ses grands prêtres) ne sont que quelques exemples supplémentaires. Les Conventions les plus puissantes en France sont le Syndicat et le Nouvel Ordre Mondial, qui représentent le pôle politique de la Technocratie. Leur influence considérable sur la société française explique en grande partie le « cartésianisme » communément associé à la mentalité française, très réfractaire dans son ensemble à l'imagination et aux créations qui en découlent.

Les activités de ces deux Conventions sont, à l'heure actuelle, essentiellement concentrées sur le contrôle politique et économique des futurs États Unis d'Europe, un enjeu que la Technocratie perçoit comme une étape décisive dans le processus d'uniformisation de la Réalité et la consécration de la Pensée Unique. Le référendum de Maastricht est sur ce point l'aboutissement d'un projet du Nouvel Ordre Mondial destiné à faire croire aux français qu'ils ont eux-mêmes opté pour la voie européenne.

Les Foyers d'infection

A Cherbourg, la Technocratie est sur le point de lancer une guerre ouverte contre la Pentex. Sa défaite est toutefois inéluctable, la politique pro-nucléaire prônée par ses agents échappant à tout contrôle.

Les Ingénieurs du Vide s'établissent peu à peu dans toute la campagne française. Ils sont également très présents à Kourou, en Guyane (la fusée Ariane reste l'une de leurs plus belles créations). Selon certaines rumeurs, leurs bases bretonnes auraient été infiltrées par des Changelins, ce qui semble cependant peu probable eu égard à la situation de ces mêmes Kithains.

Itération X et les Progéniteurs possèdent des agents à Lille. On parle d'un complexe industriel de type « Sillicon Valley » destiné à faire entrer l'agglomération dans le troisième millénaire, les vampires eux mêmes commencent à s'intéresser à la question.

À Strasbourg, le Syndicat et le Nouvel Ordre Mondial travaillent à la construction européenne. Leurs efforts sont contrés par les Maraudeurs et, à un autre niveau, par les Adeptes du Virtuel.

Itération X et les Ingénieurs du Vide contrôlent presque exclusivement le complexe de Sophia Antipolis.

Deux représentants du World Advisory Council, l'organe suprême du NME, sont présents en France (l'un d'entre eux se trouve à Paris, l'autre à Strasbourg). Si personne n'est encore parvenu à les identifier clairement, leur existence est un fait avéré.

Les Néphandis

Patrie du sinistre Gilles de Rais, la France abrita longtemps en son sein les héritiers spirituels du terrible Baron de Tiffauges (pour les liens entre Gilles de Rais et les Néphandis, reportez-vous au supplément intitulé « Book of Madness »). De nos jours, ces sinistres créatures semblent être devenues beaucoup plus discrètes, au point que de nombreux Mages français ont fini par se persuader que leurs ennemis les plus ténébreux s'étaient en quelque sorte désintéressés du sort de la France et de ses habitants. Rien n'est moins vrai, et le Reflet Obscur des Nephandis s'étend toujours sur notre pays. En voici quelques fragments, tirés des carnets d'Elizabeth Laurent, Mage de l'Ordre d'Hermès mystérieusement disparue à Paris au mois d'Octobre 1993...

À Marseille, quelque part dans une ruelle obscure des vieux quartiers, se trouve une étrange boutique d'antiquités et de curiosités, dépourvue de toute enseigne, ainsi que de véritable nom. En ce lieu, un mystérieux personnage surnommé « le Marchand » propose toutes sortes d'expériences interdites à ceux qui sont prêts à payer de leur âme leur soif de sensations. Nécrophilie, torture, coprophilie, viols en tous genres et anthropophagie ne sont que quelques unes des pages du singulier registre que le Marchand cache derrière son comptoir.

En Normandie, près de Caen, le propriétaire du manoir de R. possède une des plus vastes collections Européennes de snuff-movies, films où les acteurs sont réellement mis à mort après avoir subi tous les outrages imaginables. Les amateurs éclairés et discrets viennent de loin pour admirer les pièces les plus « intéressantes » (traduisez abjectes) de la vidéothèque du châtelain de R. Certains d'entre eux en repartent irrémédiablement « changés », d'autres n'en reviennent jamais.

À Lille, sur le campus et dans les endroits fréquentés par les étudiants, rôde un étrange personnage, soi-disant étudiant en philosophie. Il s'incruste dans les soirées les plus fermées pour y repérer ses « proies », des individus psychologiquement vulnérables. Il les séduit avant de les inciter à commettre les actes les plus abjects, dans le secret de son « sanctuaire », une vieille casse abandonnée, où les cadavres mutilés s'entassent dans les coffres des épaves rouillées.

À Paris, certains noctambules particulièrement bien informés parlent parfois à mots couverts d'une mystérieuse « boîte », un club très privé où l'on propose des divertissements extrêmes à une clientèle triée sur le volet. C'est en tous cas ce que laissent supposer les dernières lignes écrites par Elizabeth Laurent...

Les Maraudeurs

Quoi de plus terrifiant, de plus absurde, de plus inimaginable qu'une organisation de Maraudeurs ? À première vue, cette notion même semble antinomique. Créatures essentiellement solitaires, les Maraudeurs sont trop désordonnés, trop individualistes et trop incurablement psychotiques pour s'allier avec qui que ce soit, et à plus forte raison pour s'allier entre eux. Les Fils de l'Éther, que certaines traditions soupçonnent d'avoir fait cause commune avec les mythiques Maraudeurs de Nomic, prétendent que l'explication de cette réalité réside dans sa propre impossibilité. Autrement dit, l'éventualité d'une association de Maraudeurs est si improbable qu'elle en devient par là même plausible. Les Maraudeurs ne forment jamais de Fondations, les Maraudeurs sont des fous furieux totalement imprévisibles donc, cette formation de Maraudeurs existe. Elle se situerait à Strasbourg, sous la cathédrale.

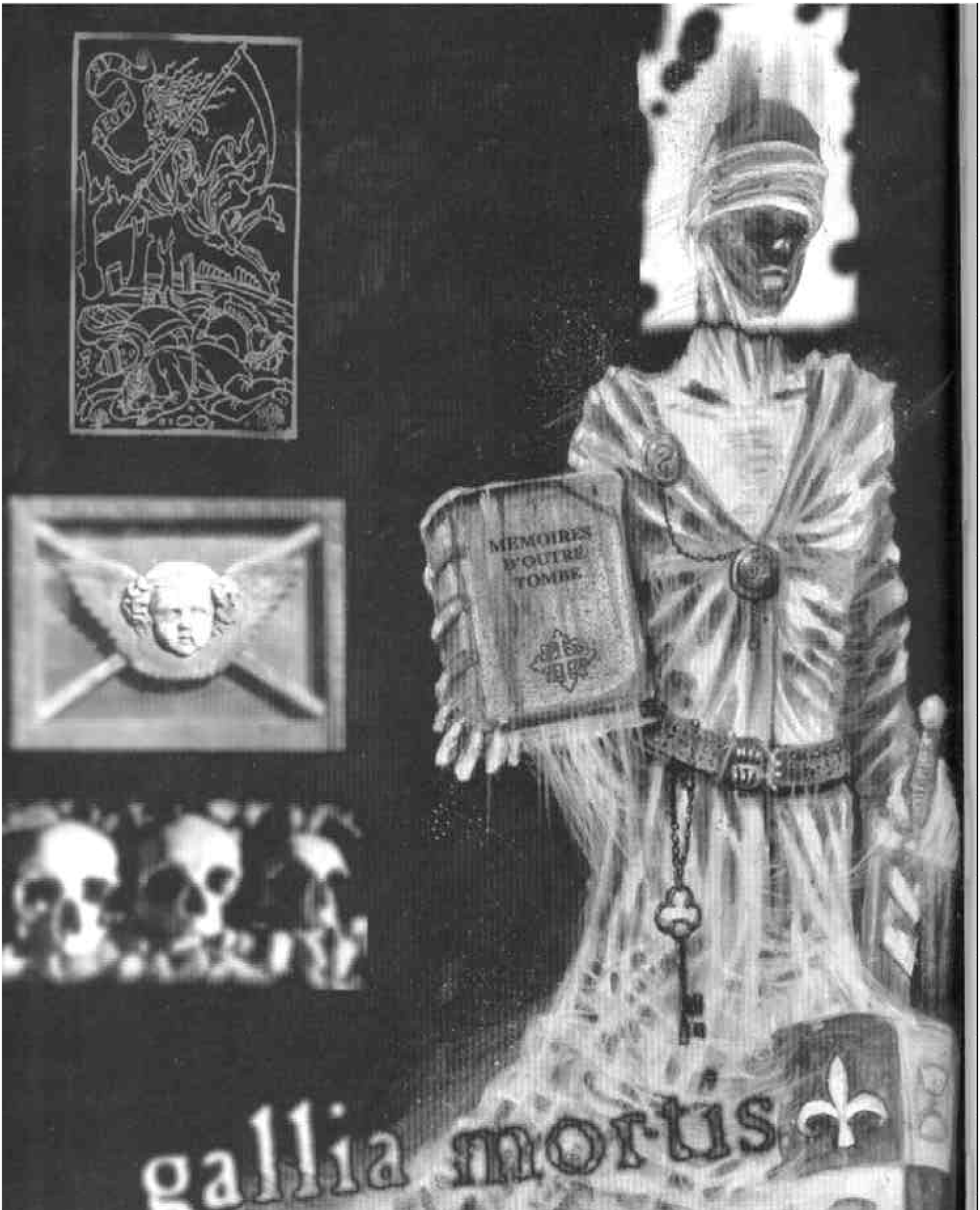
La plupart des Traditions rejettent cette hypothèse en bloc, il vrai que l'on raconte déjà tellement de choses sur la cathédrale de Strasbourg. Qui plus est, l'existence d'une telle organisation menacerait à n'en pas douter l'équilibre de l'Europe toute entière. Immunisés aux effets du Paradoxe, les Maraudeurs auraient tôt fait de réduire à néant le paradigme patiemment édifié par la Technocratie... Justement, répondront les partisans les plus acharnés, c'est exactement ce que recherchent les Fils de l'Éther ! D'ailleurs, pourquoi quittent-ils peu à peu le pays, si ce n'est pour l'abandonner à un sort qu'ils savent inéluctable ? Pourquoi la France et l'Europe toute entière sombrent-elles peu à peu dans le chaos ? Pourquoi de plus en plus de nos grands philosophes mettent-ils fin à leurs jours ?

Sans aller jusqu'à admettre l'existence d'une telle organisation, comme l'a déjà fait Jules Verne (pour ne citer que lui), nous ne pouvons que nous interroger sur l'influence réelle exercée par les Maraudeurs en France et nous perdre en conjectures quant à leurs véritables motivations. Certains évoquent la possibilité d'une invasion d'une ampleur inégalée ; un griffon aurait été aperçu au cœur des Vosges par un Excavé en fuite, et chacun sait que l'apparition d'une telle créature n'est jamais bon signe, même si elle coïncide souvent avec la mort de nombreux Hommes en Noir. Pour les Traditions de France, auxquelles les branches Européennes et américaines commencent à poser beaucoup de questions, il faut désormais choisir entre Maraudeurs et Technocratie, deux formes de folie opposées diront les plus pessimistes.

Les Maraudeurs ont ceci d'incroyablement dangereux qu'ils ne peuvent être identifiés à l'œil nu, du moins pas avant qu'un combat n'ait été engagé. Leur personnalité et leurs idéaux, si tant est que l'on puisse parler d'idéaux à leur égard, semble susciter d'étranges espoirs chez certains Excavés déçus de n'avoir pu été acceptés au sein des Traditions. Là encore, il semble un peu prématuré de parler d'alliance, mais il est clair que la plupart des Traditions sous-estiment le danger, trop occupées qu'elles sont à combattre la Technocratie. Et pourtant, en certains endroits, la réalité se délite peu à peu... presque imperceptiblement. La présence des Maraudeurs est bien une réalité en France. Combien sont-ils ? Nul ne le sait. Ont-ils des alliés ? Nul ne veut le croire.

« Il serait grand temps que les Traditions de ce foutu pays se décident à ouvrir les yeux, avant que la France toute entière ne soit transformée en un gigantesque hôpital psychiatrique ».

— Citation anonyme recueillie sur le net
(forum : fr. magie. divers).


MEMOIRES
D'OUTRE
TOMBE
gallia mortis

LES OMBRES DE FRANCE

Puissants et Très Estimés Seigneurs,

Votre dernière missive m'est finalement parvenue sans encombre, malgré les terribles difficultés auxquelles nous sommes actuellement confrontés. Vous m'avez demandé des éclaircissements sur la situation actuelle de notre territoire et c'est avec une diligence empreinte du plus profond respect que je me suis empressé de satisfaire votre requête. Soyez rassurés, l'authenticité des notes que j'ai jugé pertinent de livrer à votre légendaire sagacité ne saurait souffrir la moindre contestation. Si certains de ces documents proviennent des profondeurs de la Grande Bibliothèque de Stygia et sont directement accessibles au public, d'autres, dont nous ne pouvons malheureusement garantir la parfaite objectivité, possèdent indéniablement une origine plus obscure : témoignages douteux, parfois arrachés sous la torture, divagations d'illuminés étrangement clairvoyantes ou manuscrits poussiéreux, oubliés au fond de quelque antique Necropolis.

La plupart des passages descriptifs que, pour des raisons de commodité, nous avons rassemblés sous le titre « Liber Hereticus », sont l'œuvre d'un certain Solomon Key, un dangereux Hérétique aujourd'hui disparu que la Hiérarchie traqua sans relâche au cours de ces dernières années. Quoique truffées d'incohérences et de mensonges exaltés, ses longues narrations donnent parfois une idée assez fidèle de l'apparence et de l'état actuel de nos Necropolis. Peu de temps après sa première capture (Solomon Key s'est échappé à trois reprises de ses geôles avant de s'évanouir définitivement dans la Tempête), cette Ombre, un des leaders spirituels des Manichéens - une secte étrange qui s'est donné pour but d'ouvrir les humains aux réalités de l'Outre-Monde - parvint grâce à ses talents de Marionnettiste à prendre le contrôle de deux Vifs et à laisser un témoignage de ses récentes pérégrinations dans un but qui, aujourd'hui encore, nous est parfaitement incompréhensible. Nous nous perdons également en conjectures quant aux étonnants pouvoirs qui ont permis au traître de laisser trace de son passage dans le Monde Charnel.

L'incident remonte au mois de février 94. Cette nuit-là, deux jumeaux autistes âgés de douze ans et éloignés l'un de l'autre de plusieurs centaines de kilomètres (ils avaient essayé à plusieurs reprises de s'entre-tuer), furent retrouvés morts dans leurs cellules, vidés de leur substance. Les murs de leurs chambres étaient couverts d'écrits cabalistiques et de graffitis malhabiles tracés en lettres de sang alors que ni l'un ni l'autre n'avait jamais appris à écrire. Le fait est qu'il était manifestement impossible pour un être humain quel qu'il soit, de produire une telle masse de texte en un temps aussi restreint. Plus étrange encore, les deux textes se complétaient et se faisaient suite, ils présentaient le récit des errances de Solomon Key au cours des dix dernières années… Un véritable défi jeté à la face des responsables Hiérarques de France !

Nous prîmes évidemment des mesures exceptionnelles pour récupérer ces textes, faisant pour cela appel à des Appariteurs récemment amnistiés, avant que les responsables

des établissements psychiatriques concernés ne fassent le rapprochement entre les deux phénomènes.

Il reste que de telles exactions nous ont fait prendre conscience du danger que continuent de représenter des individus tels que les Manichéens pour la pérennité de nos Institutions millénaires. Cet incident d'une extrême gravité reflète à nos yeux l'évidence d'une pénible et inexorable réalité : jour après jour, les forces de l'Entropie resserrent leur étreinte sur le Monde des Ombres, et notre territoire, ainsi que vous le constaterez sans doute par vous-mêmes, menace de plus en plus d'y céder définitivement. Fasse l'Esprit de Charon que vous puissiez nous venir en aide, les documents que j'ai pris soin de vous envoyer vous convaincront, je l'espère, de la nécessité d'une action rapide. Je reste, dans cette attente, votre très dévoué Serviteur.

Puisse le Feu Sacré de la Tour d'Onyx briller à jamais.

— Etienne de Souvray,

Necropolis de Lyon.

Histoire

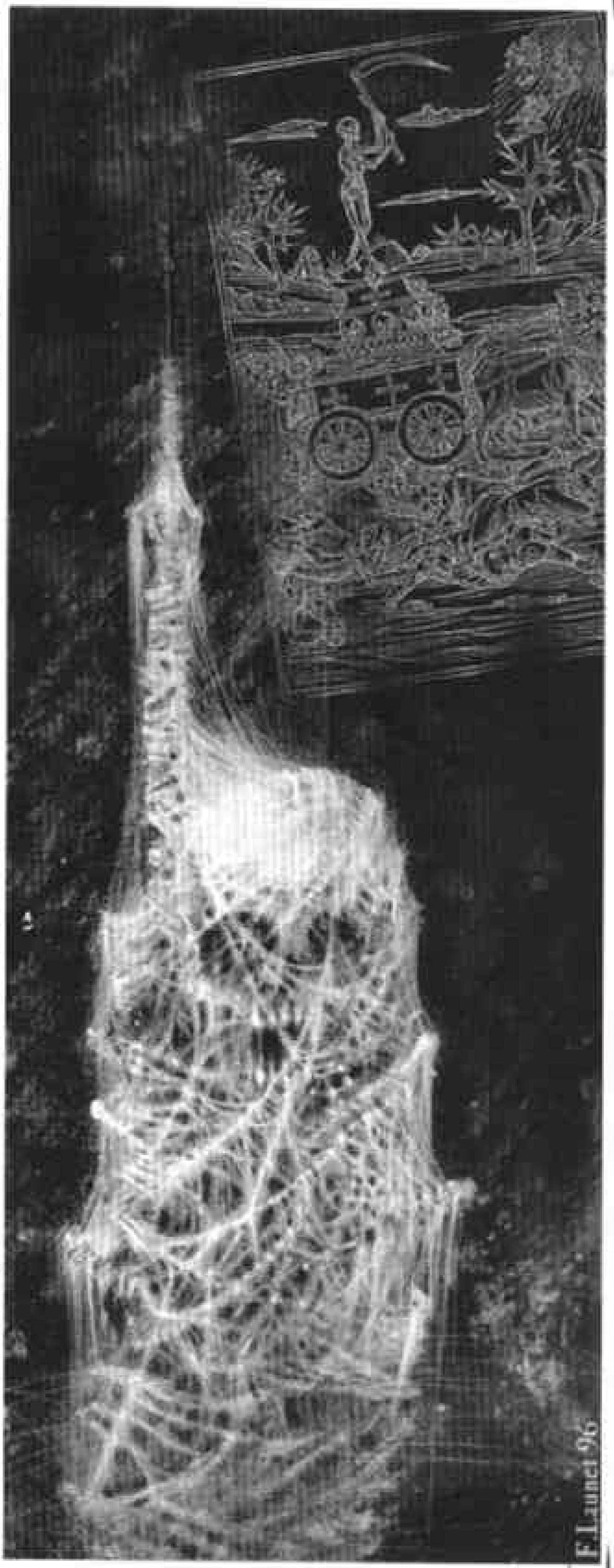
Vulnerant Omnes, Ultima Necat

L'Antiquité

Les origines de la France des Ombres se perdent dans la nuit des temps, les premières colonies celtes s'établirent en Gaule au moment où Charon arpentait pour la première fois l'Île des Tourments. En ces temps reculés, seuls les Passeurs étaient investis de son autorité. Certains d'entre eux choisirent tout naturellement de s'établir en France, où les premières poches de civilisation commençaient timidement à éclore. Ces lieux devinrent bientôt les « ancêtres » des Necropolis, de simples places fortes placées sous le commandement des Passeurs influents où les âmes des Morts attendaient d'être emmenées vers leurs propres Rives lointaines, via l'Île des Tourments.

A cette époque, la frontière entre le Monde des Ombres et celui des Vivants était loin d'être aussi nette qu'elle allait le devenir bien des siècles plus tard, et certains Errants entretenaient des relations régulières avec les Vifs. Bien que les Passeurs fussent officiellement chargés de protéger ces derniers, le Dictum Mortem n'existait pas encore et ce laxisme involontaire engendra de nombreux abus, abus auxquels nombre de Passeurs eux-mêmes prêtèrent leur concours.

Certaines Ombres mal intentionnées se manifestèrent auprès des vivants, qui se mirent à les vénérer comme de véritables divinités païennes. Il semble que les druides gaulois soient longtemps restés en contact avec ces créatures et



aient contribué à l'instauration de cultes sanglants, en échange de mystérieux « services ».

Certaines forêts du centre de la France résonnent encore d'échos terrifiants et vibrent de sourdes palpitations secrètes au souvenir de ces cérémonies démoniaques qui voyaient les Vifs, dûment sacrifiés sur des autels ruisselant de sang tiède, passer directement dans le Monde des Ombres pour y être réduits en esclavage. Cette pratique occulte finit d'ailleurs par se généraliser, de vastes étendues de territoires restaient en effet inexplorées entre chaque place forte, et de nombreuses Ombres erraient pendant des mois à la recherche de leurs semblables. De petites bandes d'Errants ne tardèrent pas à s'organiser pour capturer ces âmes perdues et leur faire subir les pires outrages, sous le regard complice de Passeurs corrompus.

Ces agissements laissent à penser que les premiers Spectres avaient déjà fait leur apparition sur le territoire français (au sens actuel du terme) bien avant l'avènement de la République Romaine, une thèse largement corroborée par la venue, au VIè siècle avant J-C, d'un être énigmatique bientôt connu sous le nom de « Rédempteur ». Cette créature inquiétante, dont nous ignorons tout aujourd'hui encore, apparaissait aux Ombres égarées et, prétendant les conduire en lieu sûr, finissait par les perdre dans le brouillard.

Les exactions du Rédempteur devinrent rapidement légendaires. Muni d'une étrange lanterne (un artefact qui possédait, dit-on, la propriété « d'absorber » les âmes de voyageurs dont les hurlements de douleur le suivaient en s'amplifiant au gré de sa sinistre moisson), il écuma le pays pendant de nombreuses années avant de disparaître aussi soudainement qu'il était apparu. On a souvent prétendu que sa lanterne magique avait été aperçue à plusieurs reprises dans le nord de la France au cours des deux derniers siècles, se balançant seule au gré du vent, apparaissant simultanément dans le Monde Charnel et dans celui des Ombres. Aujourd'hui encore, les historiens de Stygia s'interrogent vainement sur le rôle de cette entité : était-il un simple spectre, comme beaucoup l'ont affirmé ? S'agissait-il d'un Prophète Archidémoniaque, comme l'ont avancé certains spécialistes particulièrement pessimistes ?

Quoi qu'il en soit, l'époque fut également marquée par les turpitudes du fameux Cercle Noir (la première organisation « présumée » de Spectres en France) dont les premiers membres contestaient, semble-t-il, la prééminence du Rédempteur... et au sujet duquel de nombreuses questions restent également sans réponse.

Pax Romana

L'époque marqua également l'avènement d'une brillante civilisation, chez les vivants comme chez les morts. Revenu des Rives Lointaines, Charon entreprit bientôt l'édification de la capitale du Monde des Ombres, Stygia, et fonda sa première République en confiant à sept sénateurs la responsabilité d'une partie différente du Monde.

Ayant appris ce qui se passait en France et, de façon générale, dans toute l'Europe des Ombres, il rappela ses Passeurs à l'ordre et délégua des envoyés chargés de rétablir l'ordre et de renforcer les colonies. C'est ainsi, même si elle ne portait pas encore ce nom, que Massalia (Marseille) devint en France la première véritable Necropolis. Elle fut rapidement suivie par Nice, Lyon, Narbonne et quantité d'autres places fortes qui acquirent bientôt une importance considérable.

Suivant l'expansion de l'Empire Romain, les légionnaires de Charon s'établirent dans tout le pays, construisant un vaste réseau routier, consolidant les places fortes déjà existantes et bâtissant de nouvelles cités. La relative prospérité de l'âge gallo-romain n'alla pas toutefois sans heurts, certaines colonies voyaient d'un mauvais œil l'arrivée de la Hiérarchie, et les soulèvements se succédèrent. La plupart des Ombres d'origine gauloise vouaient en effet une haine sans limite aux « envahisseurs », et l'histoire de la colonisation « française » du Monde des Ombres (même s'il n'existait pas dans les faits de réel sentiment d'identité nationale) ressembla souvent à celle de la Guerre des Gaules. En 52 av. J-C, à Cenabum (Orléans), les Gaulois remportèrent sur les romains une victoire d'autant plus écrasante que leurs morts continuèrent à se battre, « à cheval » sur les deux mondes. Contrairement à César, Charon n'eut pourtant pas souvent à employer la force pour venir à bout des autochtones, la plupart étant déjà acquis à sa cause et les enjeux n'étant pas si primordiaux.

La religion des celtes fut bientôt remplacée par celle des romains dans le Monde Charnel mais cette révolution spirituelle n'eut qu'une influence limitée pour les Ombres de France, auxquelles Charon avait déjà garanti à maintes reprises qu'elles pourraient choisir les Rives Lointaines de leur choix. Méfiants, certains Errants du sud de la France mirent toutefois en place leur propre organisation clandestine pour se tenir prêts au cas où Charon reviendrait sur sa décision. Les premiers Renégats (le mouvement devait prendre, au fil des siècles, bien des visages différents) étaient nés et entendaient bien gêner considérablement l'action de Charon.

À cette époque, le Consul fit recruter de nombreux ouvriers dans les Necropolis côtières comme Nice ou Marseille pour participer à l'expansion géographique de Stygia, et les Renégats, qui prétendaient que ces « esclaves » ne reviendraient jamais, prirent cet « enlèvement » comme une provocation supplémentaire. La Necropolis de Lugdunum (Lyon), épargnée par ces dissensions jugées stériles, en profita pour s'octroyer le titre de « capitale » du Monde des Ombres gallo-romain, honneur que lui contestèrent longtemps plusieurs cités rivales.

Pour finir, la Pax Romana vit l'émergence de nouveaux problèmes particulièrement préoccupants : les Spectres commençaient en effet à se manifester avec une cer-

taine véhémence dans le nord et l'est du pays, tandis que la religion chrétienne faisait une apparition remarquée. Les Pécheurs se mirent notamment à faire parler d'eux lorsque au IVè siècle, l'empereur Constantin accorda sa protection à l'Église.

Les Âges Sombres

Rome tomba en 476, et le premier Grand Maelström déferla sur le Monde des Ombres, emportant tout sur son passage. Les Huns, les Goths et les Burgondes envahirent la France par vagues successives et l'autorité de la Hiérarchie fut brutalement contestée dans le Monde des Ombres. Accompagnant les hordes de Huns qui s'abattaient sur le quart nord-est de la France, de nouvelles armées de Spectres envahirent le territoire, menaçant la nouvelle Necropolis de Metz tandis que les efforts de la Hiérarchie dans le sud étaient sapés par les actions des Renégats, qui pensaient qu'un ordre nouveau pouvait surgir de l'effondrement des vieilles structures.

Leur heure n'était pourtant pas encore venue, sous la poigne de fer d'un Charon plus déterminé que jamais, l'Empire Stygien se redressa avec une stupéfiante vigueur. La plupart des Spectres furent finalement refoulés dans le Labyrinthe, les sept Sénateurs devinrent les Seigneurs de la Mort, et la sécurité de Stygia fut très largement renforcée. La peste qui frappa le pays entre 541 et 543 toucha notamment Lyon et Marseille et permit à ces deux cités de prélever un tribut d'Ombres considérable. Le pouvoir des émissaires du Seigneur Squelette dans ces Necropolis s'en trouva renforcé d'autant.

Occupé à reconstruire et à fortifier sa capitale, Charon ne se souciait guère de ce qui pouvait se passer à cette époque dans le Monde des Ombres, et déléguait la plupart de ses pouvoirs à ses lieutenants. Rééditant leurs erreurs passées, certains Errants, et parmi eux de nombreux Renégats, se servirent de leurs Arcanos pour terroriser et influencer les mortels. Ces derniers leur rendirent des cultes abominables et s'abîmèrent dans des océans de perversion pour combler leurs désirs.

La question se pose encore de savoir si les Spectres prirent part à ces agissements ou si les Ombres cédèrent d'elles-mêmes à leur Côté Sombre, semant parmi les Vifs une panique indescriptible. Quelle qu'en soit la cause, le phénomène prit bientôt une ampleur telle que Charon ne put continuer à l'ignorer et en profita pour édicter son fameux Dictum Mortem, renforçant par là même son pouvoir et celui de ses mandataires.

Dans le même temps, le pouvoir de l'Église se mit à croître dans le Monde Charnel. Les Pécheurs, qui avaient aidé la Hiérarchie à traquer les Ombres traîtresses auxquelles les Vifs se soumettaient au cours d'étranges cérémonies nocturnes, étaient de fait largement tolérés sur le territoire français. Ils commençaient toutefois à susciter la jalousie de la vieille garde Hiérarque, laquelle s'en ouvrit à plusieurs reprises à Charon. Ce dernier ne prêta pour commencer qu'une attention limitée à leurs doléances, il était lui-même parvenu à un accord avec les Pécheurs, accord selon lequel ces derniers devaient lui verser dix pour cent des reliques qu'ils collectaient.

Les Croisades

Le Moyen Âge fut pour la France des Ombres une période particulièrement agitée. Après que Charon, s'inspirant des grands royaumes d'Angleterre et de France, eût instauré dans tout l'Outre-Monde un système politique résolument féodal, il créa de façon officielle la Hiérarchie, qui existait dans les faits depuis déjà plusieurs siècles (raison pour laquelle nous avons choisi d'adopter ce terme pour les périodes antérieures au Moyen Âge). La réaction des Pécheurs ne se fit pas attendre : baptisant « Croisés » leurs propres chevaliers, ils prirent conscience de leur puissance grandissante et se préparèrent à porter contre Charon, dont ils jugeaient les conceptions dépassées, une attaque décisive.

Dans le même temps (nous étions en 1170), des Ombres du sud entreprirent de créer leur propre société secrète. S'inspirant de l'hérésie Cathare qui se répandait dans le Midi de la France, cette secte manichéenne considérait, à l'instar de son homologue du Monde Charnel, qu'il existait un monde invisible, parallèle à celui des vivants, et que ce monde était celui du bien. La plupart des Bogomiles, comme ils aimaient alors à s'appeler, étaient d'anciens Cathares, convaincus de trouver dans la mort le bonheur qui leur faisait défaut sur terre. Une fois arrivés dans le Monde des Ombres, ces Hérétiques, persuadés d'être arrivés à bon port, se pensaient investis d'une mission divine. Ils espéraient faire de leur nouveau domaine un havre de paix, après s'être libérés des entraves qui les liaient au Monde du Mal, le Monde des Vifs. La présence de la Hiérarchie était à leurs yeux la preuve du caractère sacré de leur charge, ils devaient débarrasser le paradis de cette présence malsaine et corrompue.

Quant aux Pécheurs, leur condition était peut-être pire encore. Aux yeux des Bogomiles, il ne s'agissait que d'une bande d'hypocrites bouffis d'orgueil. Les Pécheurs faisaient semblant de croire que leur hypothétique « Paradis » se trouvait au-delà de la Tempête, vers les Rives Lointaines. En réalité, ils savaient parfaitement que ce havre de paix se trouvait là, sous leurs yeux, mais ils étaient trop lâches ou trop rusés pour admettre que c'était à eux, Pécheurs, d'aider à le reconstruire : sans doute travaillaient-ils de concert avec la Hiérarchie. Leur histoire de Rives Lointaines n'était aux yeux des Bogomiles qu'une pitoyable mascarade destinée à égarer les Ombres innocentes ou trop crédules. Autant dire que ces nouveaux Cathares étaient aussi détestés de la Hiérarchie que des Pécheurs.

Après la Croisade contre les Albigeois, au début du XIIIè siècle, la plupart des Cathares du Monde Charnel furent anéantis et vinrent grossir les rangs des hérétiques en raison de la nature particulièrement traumatisante de leur mort. Bientôt, les Bogomiles acquirent dans le sud de la France une puissance considérable. L'arrivée du second Maelström, consécutif à la grande Peste de 1348, facilita leur tâche. Alors que les Pécheurs échouaient devant les portes de Stygia et essuyaient une cinglante défaite face aux forces de Charon, les Bogomiles lancèrent une offensive sans précédent sur les Necropolis du sud. Béziers, Carcassonne, puis Albi et Toulouse tombèrent bientôt sous leurs assauts. Les hérétiques s'étaient alliés avec une faction dissidente des Marchands de Sable pour instiller chez les mortels de l'époque des rêves prémonitoires allant à l'encontre des enseignements de l'Église et évoquant un monde parallèle, un paradis perdu à reconquérir. Malgré le succès mitigé de cette entreprise (les Marchands de Sable répugnaient à exercer leurs pouvoirs chez les mortels, et avaient refusé de le faire quand certains Pécheurs le leur avaient demandé), la plupart des Ombres du sud-ouest vinrent grossir les rangs des Bogomiles au cours des XIVè et XVè siècles.

Malgré ses injonctions répétées et ses appels au secours, la Hiérarchie locale ne reçut pratiquement aucun soutien de Charon, celui-ci ayant apparemment des problèmes plus urgents à régler avec ses Éclaireurs. Lorsque l'Empereur de Stygia se rendit compte que de nombreux Éclaireurs avaient collaboré avec les Pécheurs et qu'ils avaient menti, il se mit à considérer les Bogomiles, dont on lui avait rapporté les agissements, comme une sorte de moindre mal. À leur façon, ils contribuaient plus à la prospérité du Monde des Ombres que les Hérétiques chrétiens. Charon envoya donc des émissaires à la Necropolis de Toulouse, capitale des Bogomiles, pour conclure une trêve avec ces derniers.

Les Cathares, comme les appelaient encore les membres de la Hiérarchie, avaient perdu beaucoup de leurs idéaux au cours de trois siècles de guerres et de batailles acharnées. Par ailleurs, leurs positions étaient fermement établies dans tout le sud-ouest de la France, et ils avaient accumulé suffisamment d'artefacts et de trésors pour se garantir a priori contre toute menace extérieure. Après de longues délibérations, ils décidèrent à contrecœur d'accepter la paix proposée par Charon et de se contenter des territoires déjà conquis. Le pacte de non-agression conclu avec la Hiérarchie leur permettait de conserver ces derniers et de commercer avec les Necropolis voisines.

Cette décision, votée à une très courte majorité, créa de graves dissensions au sein de la communauté des Bogomiles. La branche la plus extrémiste de la secte, épaulée par les Marchands de Sable, accusa ceux qui avaient voté l'accord d'avoir vendu leur âme à la Hiérarchie en échange

d'une fausse crédibilité. Les autres, les plus âgés, en appelèrent au réalisme et expliquèrent que la guerre sainte n'était pas finie, mais que les Bogomiles avaient besoin de retrouver un second souffle. Écœurés, les partisans de l'Indépendance se désolidarisèrent du mouvement et se réfugièrent dans la clandestinité. Dès lors, ils se firent appeler « Séraphins » et commencèrent, pour une raison qui ne s'éclaircit jamais totalement, à prophétiser la venue d'un nouveau Messie.

L'Empire du Mal

Pendant ce temps, le nord du pays connut lui aussi de grands bouleversements. Dès le début du Moyen Âge, la plupart des Necropolis du nord de la France durent subir les assauts de leurs homologues anglaises et allemandes. À une époque où les frontières du Monde Charnel étaient loin d'être clairement définies, les Seigneurs de la Mort, déchirés par de sombres querelles intestines, se disputèrent le contrôle des grandes cités du Nord en exacerbant les sentiments nationalistes que les Ombres avaient emportés avec elles dans la mort. Les Necropolis de Brest, Calais, Rouen et Cherbourg changèrent de mains à plusieurs reprises, seule Paris, nouvelle capitale de la Hiérarchie, parvenait à conserver une apparente stabilité.

L'avènement des Bogomiles ne souleva guère de réactions dans le tiers nord de la France, trop affairé à régler ses propres problèmes. Les Hiérarques parisiens semblaient d'ailleurs se désintéresser de la question, trop occupés qu'ils étaient à canaliser le flot de victimes de la Grande Peste et à organiser d'imposantes festivités pour savourer leurs rares triomphes militaires. Leur négligence coupable favorisa l'émergence des Spectres, qui profitèrent de la situation pour infiltrer insidieusement la plupart des Necropolis du nord-est.

Réalisant la gravité de la situation, certaines Ombres préférèrent prendre la fuite pour d'autres rivages, et accompagnèrent les Hérétiques, pourchassés par les Cavaliers Funestes de l'Œil Ouvert, qui traversèrent le reflet de l'Océan Atlantique pour découvrir le Nouveau Monde. La coupure entre le nord et le sud était dorénavant manifeste. Après les accords conclus avec la Hiérarchie, les Bogomiles durent faire face à de graves conflits internes et n'accordèrent aucune attention aux problèmes des Necropolis du nord, malgré les injonctions des Hiérarques parisiens, en quête de mercenaires. Les Séraphins, dont les rangs grossissaient d'année en année (la plupart des Renégats du sud de la France avaient rallié leur cause), étaient également trop occupés à infiltrer les Necropolis locales pour se préoccuper de la situation du nord.

Cette dernière était pourtant particulièrement inquiétante. Peu de temps après le Coup d'État manqué des Guildes (1598) qui suivit le troisième Maelström et provoqua dans tout le Monde des Ombres une effervescence sans précédent, un Malféen fut aperçu à plusieurs reprises dans le nord du

pays. Cette nouvelle plongea la Hiérarchie dans une profonde consternation. Les Malféens étaient censés demeurer dans la Tempête, et même si leur existence constituait en soi une redoutable menace, cette dernière n'était rien comparée à la possibilité que de telles créatures puissent émerger dans le Monde des Ombres. Plusieurs Légions parmi les mieux entraînées furent envoyées sur place. Rassemblant leurs forces dans les Ardennes, là où le monstre avait effectué ses dernières apparitions, les Hiérarques parisiens, délaissant pour un temps leurs divertissements décadents, parvinrent apparemment à refouler la créature dans le cœur du Labyrinthe à l'aide de puissants artefacts. La menace était momentanément écartée.

Les Lumières

Après le troisième Grand Maelström, le monde des vivants et celui des morts furent définitivement séparés. Les relations entre Stygia et le Monde des Ombres en furent profondément affectées. Les voyages étaient devenus plus difficiles à cause de la Tempête, et la capitale de Charon avait tendance à se replier sur elle-même, dans l'attente d'un nouveau désastre. Le commerce des esclaves se généralisa et la société des Ombres se modifia en profondeur. Les Oboli, monnaie officielle de l'Outre-Monde, firent leur apparition, tandis que les Necropolis adoptaient leur forme définitive, calquant leur organisation sur celle de Stygia. En France, les Anacréons des grandes Necropolis côtières affrétèrent des navires pour partir à la conquête du Nouveau Monde des Ombres, à la suite des premiers Hérétiques. Dans le nord du pays, les forces du néant en profitèrent pour gagner du terrain. Dans le sud, les Séraphins se lancèrent ouvertement dans une guerre de pillages et de sabotage contre des Bogomiles désormais pratiquement acquis à la cause de la Hiérarchie. Ils protestaient notamment contre les répugnants trafics d'esclaves auxquels se livraient la plupart des Necropolis sous l'impulsion de Charon. Les Anacréons de Lyon et de Marseille, sollicités par les Bogomiles de Bordeaux, en appelèrent à l'autorité de l'Empereur pour mater cette rébellion.

Ce dernier, après plusieurs années de tergiversations, finit par consentir à envoyer des renforts : une poignée de Légions puissamment armées commandées par le redoutable Luciano Saronax, l'un des Inquisiteurs les plus redoutés de l'Ordre de l'Œil Ouvert et bras droit, murmurait-on, du sinistre Seigneur Souriant. La venue de ce personnage inflexible à la personnalité contestée suscita la désapprobation à peine voilée de la plupart des Necropolis du sud, y compris de celles dont les dirigeants souhaitaient réellement être débarrassés des Séraphins. En fait, seuls les Anacréons soumis à l'autorité du Siège des Eaux Ardentes avaient quelque raison de se réjouir de l'arrivée de Saronax. Six cent ans après la Croisade contre les Albigeois, qui avait laissé sur le Monde Charnel des traces indélébiles, le mystérieux Inquisiteur se lançait à son tour dans une bataille sans merci contre ceux qu'il considérait comme les véritables Hérétiques. Ses intentions étaient claires, en débarrassant le sud de l'influence néfaste des Séraphins, Saronax espérait faire un exemple et en profiter pour purger le pays de tout ce qu'il pouvait compter comme renégats potentiels. Il ne portait d'ailleurs aux Bogomiles, qu'il tenait toujours pour une menace prête à se réveiller, qu'une affection très modérée, et entendait bien profiter de l'occasion pour les soumettre totalement et définitivement à la Hiérarchie.

Le Messie

Les premières offensives de la Hiérarchie furent couronnées de succès. Partout où elles passaient, les terribles Légions laissaient derrière elles un sillage de mort et de destruction. Encourageant les Ombres « honnêtes » à la délation (celles qui refusaient de livrer des Séraphins subissaient le même sort qu'eux si elles étaient découvertes), recourant à toutes les traîtrises et à toutes les subtilités, Saronax parvint à démanteler un grand nombre de groupuscules séraphins en subissant un minimum de pertes.

La terreur s'installa dans les Necropolis du sud. Tous les Séraphins capturés, ainsi que leurs complices, subissaient le sort qui avait été celui des Croisés de l'ancienne Stygia. Suspendus à des chaînes enflammées, ils faisaient office de torches vivantes, et leurs lueurs incandescentes guidaient les navires en perdition au large des côtes embrumées.

Malgré la résistance passive de certaines personnalités et notamment du très influent Guillaume Varennes, Anacréon de Toulouse au service de Dame Destinée, Saronax semblait devoir en terminer très rapidement avec les « Hérétiques ». C'était sans compter avec un événement totalement inattendu, dont la portée symbolique bouleversa toutes les conceptions en vigueur.

En 1792 (au moment où les Hiérarques de Paris étaient trop occupés à collecter les âmes des victimes de la Terreur pour s'intéresser aux agissements de l'Ordre de l'Œil Ouvert), un certain Raphaël, chef de file des Séraphins de Toulouse, fut capturé, torturé et emmené sur une colline environnante pour y être exécuté devant une foule d'Ombres silencieuses et soumises. Au moment où son Corpus partit en flammes, le Séraphin se mit à briller d'une lueur bleutée et descendit lentement en glissant le long de sa croix, s'enfonçant dans le sol avant de disparaître définitivement sous les yeux de l'assistance médusée. Bien qu'il soit théoriquement possible pour une Ombre de se laisser ainsi « couler » dans le sol, il s'agit d'un processus difficile et douloureux, qui ne pouvait en aucun cas se concevoir dans un cas comme celui-ci, Corpus dévoré par les flammes et lié à sa croix par des chaînes de métal Stygien…

Les Cavaliers Funestes et les Légionnaires d'élite de Saronax recherchèrent longtemps en vain la trace de l'hérétique. Faute de mieux, ce dernier fut déclaré disparu et on

supposa un temps que son âme s'était dissoute dans la Tempête. La Hiérarchie dut cependant rapidement déchanter, dans les mois qui suivirent cet épisode inexplicable, Raphaël fut aperçu à plusieurs reprises dans les plaines environnant la Necropolis de Toulouse. On signala également sa présence dans les Necropolis d'Albi, de Perpignan et de Carcassonne : partout, il rayonnait de cette même lueur calme et bleutée, exhortant les Séraphins et leurs amis à reprendre le combat et à chasser la Hiérarchie hors des Terres Sacrées du sud. Sa légende s'étendit bientôt jusqu'aux Necropolis de Bordeaux et de Marseille et y suscita un certain élan de sympathie pour la cause des Séraphins, même si ces cités étaient toujours restées sous la coupe de la Hiérarchie. Galvanisés par les apparitions miraculeuses de celui qu'ils ne tardèrent pas à baptiser « Messie », les Séraphins se montrèrent au grand jour et plus déterminés que jamais, se lancèrent dans une bataille à mort contre les légions de Saronax.

Le combat prit bientôt des allures de guerre sainte. Démoralisées par la tournure que prenaient les événements, les légions de Luciano Saronax, qui pensaient en avoir pratiquement terminé avec les Séraphins, se rendirent compte que ces derniers bénéficiaient du soutien de toute une population pour laquelle les apparitions de Raphaël avaient constitué une véritable prise de conscience.

Une partie des armées de Saronax fut bientôt rappelée à Stygia, où elles furent chargées de protéger les serfs qui construisaient de nouvelles voies de chemin de fer. Les Légionnaires restants furent peu à peu décimés par des groupes d'Ombres moins organisées mais largement plus nombreuses. Au début du XIXè siècle, les agents de Saronax décidèrent d'abandonner provisoirement la partie, leur chef ayant été affecté à des tâches apparemment plus primordiales.

Raphaël joua un rôle essentiel au cours de cette guerre, multipliant les apparitions sur les champs de bataille et tenant de grandes conversations secrètes avec Guillaume Varennes (lequel ne voulut jamais révéler la teneur de leurs mystérieux entretiens). Le Messie disparut peu de temps avant la victoire finale ; on l'aperçut à plusieurs reprises à Albi, à Auch et même à Montségur, où la foule des Ombres locales se massait pour écouter religieusement ses discours enflammés. Se lançant dans de somptueuses et oniriques diatribes, Raphaël évoquait en termes inspirés le « Paradis Perdu » que les Bogomiles n'étaient jamais parvenus à reconstruire et que les Séraphins avaient désormais la tâche d'édifier dans les Terres du Sud, puis dans le Monde des Ombres en son entier. Il accomplit de nombreux miracles et retourna l'issue de plusieurs batailles, combattant auprès de ses disciples, armé d'une gigantesque épée de flammes.

La Scission

A la fin du XIXè siècle, il devint pratiquement impossible pour les Ombres anciennes de se rendre dans le Monde des Ombres. Charon lui-même éprouvait les pires difficultés à se déplacer en ces lieux, et il effectua l'une de ses dernières visites en Europe au cours de l'année 1901, pour régler lui-même tous les problèmes dont ses sergents n'avaient pu venir à bout. Intrigué par les récits légendaires qui circulaient à propos du prétendu Messie, Charon se rendit dans le sud de la France, où il fut reçu par Guillaume Varennes, désormais unique Anacréon de Toulouse et maître incontesté d'une région qui s'étendait de Rennes à Montpellier (les Séraphins avaient entrepris, avec un succès indéniable, de convertir les régions côtières de l'Ouest et progressaient désormais vers la Bretagne).

L'Empereur de Stygia somma Varennes de lui révéler ce qu'il savait sur Raphaël. On ignore ce qui ressortit de cet entretien, mais le fait est que les deux parties semblèrent momentanément s'en satisfaire. Charon n'envoya pas ses Légions personnelles sur l'Ouest du pays, comme il avait menacé un temps de le faire. Par contre, la plupart des Anacréons des régions restées sous la coupe de la Hiérarchie (comprenant Paris, Lyon et Marseille) et affiliés à Dame Destinée furent destitués les uns après les autres et rapatriés à Stygia, où l'on n'entendit plus jamais parler d'eux. Ils furent remplacés par des Ombres en qui Charon pouvait avoir toute confiance, ce qui modifia sensiblement la situation politique des Necropolis précitées.

De Toulouse à Bordeaux, de Biarritz à La Rochelle, on commençait à murmurer que Varennes avait passé un accord secret avec la Hiérarchie et que suivant le malheureux exemple des Bogomiles, il avait vendu l'âme du Sud au Seigneur de Stygia, en échange d'une relative tranquillité.

Les bruits les plus fous se mirent également à circuler sur le compte de l'énigmatique Raphaël, certains prétendaient qu'il n'était autre qu'une incarnation ou un envoyé de Dame Destinée. D'autres affirmaient qu'il s'agissait d'un Archange envoyé dans le Monde des Ombres par une entité mystérieuse qui résidait au cœur de la Tempête (le Créateur lui-même ?), au même titre que Jésus Christ avait été envoyé dans le Monde Charnel pour sauver les Vifs.

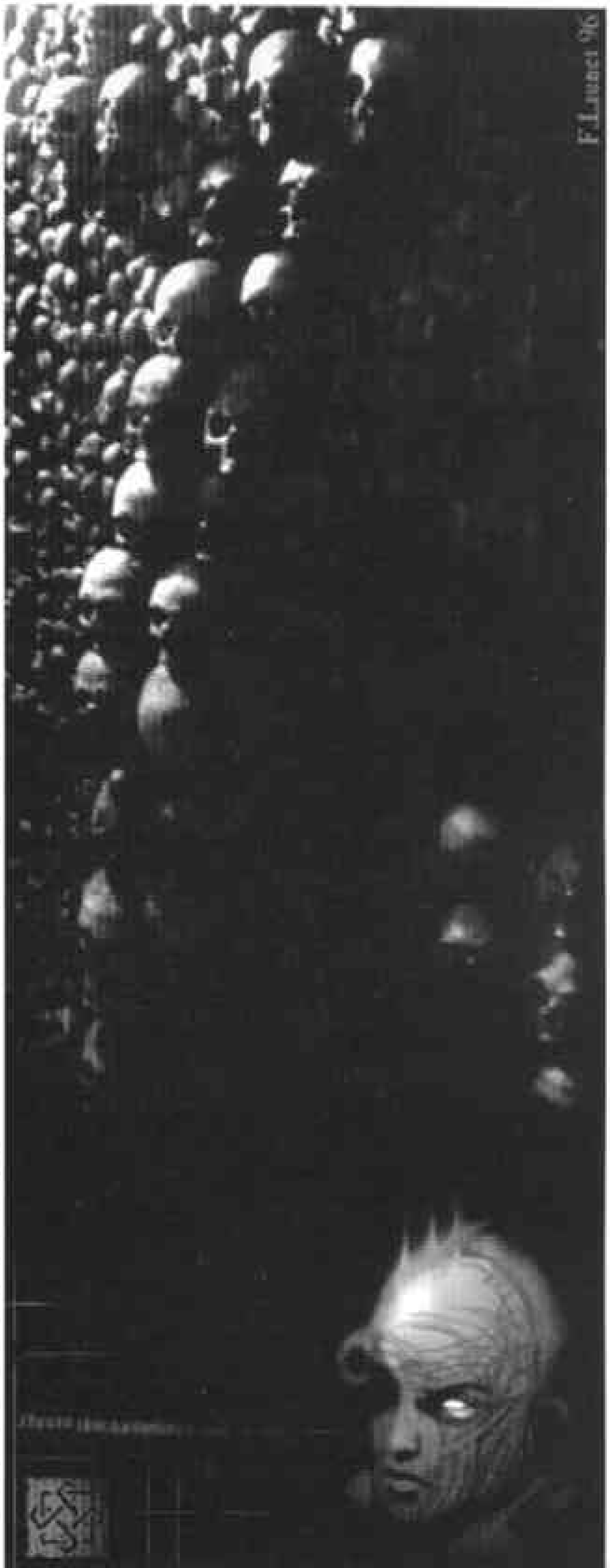
Pour ajouter à un mystère qui ne cessait de s'épaissir, l'Anacréon de Toulouse, après avoir convoqué un conseil rassemblant les principaux responsables de Necropolis du sud-ouest, ordonna peu de temps avant le quatrième Maelström, que fût érigé un mur immense de métal Stygien, haut de quatre mètres, entre Sète et Saint-Malo. Cette décision sans précédent suscita d'innombrables réactions. Les Necropolis à dominante Séraphine, comme Rennes, Nantes et Bordeaux étaient situées à l'intérieur du mur, tandis que celles de Tours, de Marseille et de Montpellier (dont les dirigeants, pour la plupart fermement attachés aux valeurs de la

Hiérarchie, n'avaient, comme fait exprès, pas été conviés au conseil de Toulouse) en étaient exclues.

Les Anacréons de grandes Necropolis Hiérarques protestèrent vivement auprès de Charon, mais ce dernier, à la surprise générale, ordonna que rien ne fut fait qui fut de nature à gêner l'érection du mur. Déconcertés par cette volte-face inattendue, certains dirigeants, comme ceux de Rouen et de Nîmes, envoyèrent pourtant des Légionnaires pour freiner l'action des bâtisseurs. Ils furent à leur tour contrés par les Hiérarques de Paris qui, dépêchant leurs propres armées sur place, veillèrent à ce que les travaux puissent s'effectuer dans de bonnes conditions (nul ne douta alors que les Anacréons parisiens recevaient leurs ordres de Charon lui-même).

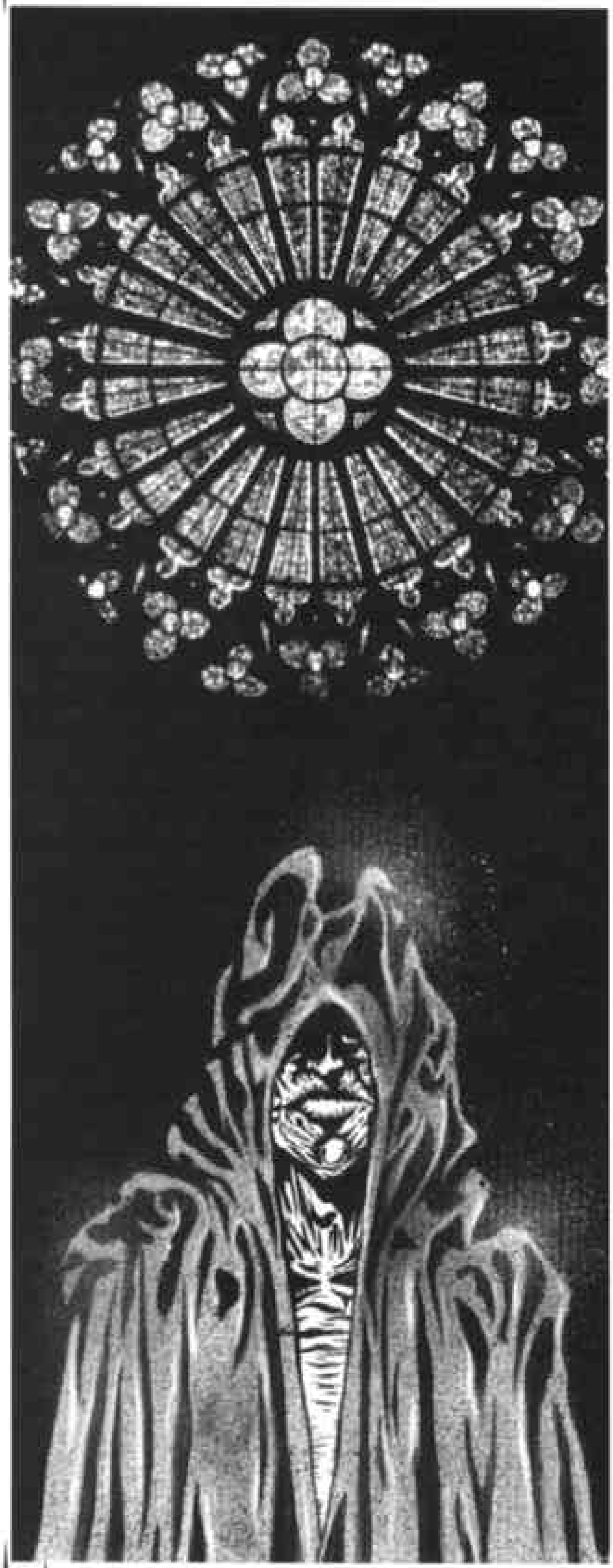
Autre fait remarquable, les Séraphins disposaient de métal Stygien en abondance alors qu'ils n'avaient jamais fourni le moindre esclave aux responsables stygiens. La construction du mur, qui mobilisa des milliers de serfs (la plupart avaient, disait-on, été dépêchés sur place par le Seigneur de Stygia en personne), s'acheva en 1914, quelques jours avant le début de la Première Guerre Mondiale.

A l'issue d'une cérémonie mémorable, Varennes posa à Toulouse la dernière pierre de l'édifice en présence de tous les Anacréons des Necropolis concernées. Il retourna ensuite dans sa citadelle, congédia tous ses gardes et s'enferma dans la pièce la plus profonde du palais pour ne plus en sortir. Lorsque ses conseillers, inquiétés par son absence anormalement longue, se décidèrent à pénétrer dans sa retraite, l'Anacréon avait disparu, ne laissant pour tout testament qu'une note énigmatique. Selon toute vraisemblance, et pour une raison qui échappait totalement aux Ombres de Toulouse, Guillaume Varennes avait préféré disparaître au cœur de la Tempête plutôt que d'assumer des responsabilités devenues trop pesantes.



Que viennent les Ténèbres

Le « suicide » de l'Anacréon plongea le sud du pays dans une profonde consternation, d'autant qu'il fut bientôt suivi du quatrième Maelström. Les responsables des grandes Necropolis du sud-ouest ne purent s'empêcher d'y voir un symbole. Retranchés derrière leur Mur (lequel avait été conçu pour ne laisser passer aucune âme), ils attendirent que passe l'orage, saisis par le doute et la terreur. Le nord de la France, qui avait été particulièrement touché par la guerre, fut littéralement envahi par des hordes de Spectres qui s'infiltrèrent dans la plupart des Necropolis à un degré jamais atteint auparavant. Rares furent les Anacréons locaux qui parvinrent à faire face à ce raz de marée sans précédent. Beaucoup préférèrent prendre la fuite, certains disparurent à leur tour dans la Tempête ou cédèrent à leur Côté Sombre.



La Necropolis de Verdun fut purement et simplement rayée de la carte. Après qu'un dispositif spécial eût été mis en place, avec l'aide de la Hiérarchie américaine, pour accueillir et gérer le flot d'Enfants issus de la guerre des tranchées, une attaque de Spectres soigneusement orchestrée prit totalement au dépourvu les défenseurs de la Citadelle. Les Anacréons américains accusèrent leurs homologues français de négligence, et demandèrent, pour compenser les pertes subies, que leur fussent livrées toutes les Ombres nouvellement asservies dans cette région du pays. Ils se heurtèrent au refus indigné des Anacréons de Reims et de Metz. Après plusieurs semaines de tractations, les deux parties finirent par conclure un accord selon lequel la moitié seulement des Ombres capturées par la Hiérarchie locale devait revenir aux Légionnaires américains pour prix de leurs services, l'autre moitié restant en France.

Le pacte, qui devait être signé à Reims le 28 juin 1919 (jour du traité de paix entre la France et l'Allemagne dans le Monde Charnel), ne put jamais voir le jour. Quelques minutes avant la cérémonie, une armée de Spectres prit littéralement d'assaut la citadelle de Reims, massacrant tout sur son passage. Malgré une défense héroïque, les forces de la Hiérarchie, épuisées et désorganisées, ployèrent sous le nombre et furent anéanties.

Les Spectres, principalement des Doppelgangers, étaient menés par le même Malféen auquel la Hiérarchie avait déjà eu affaire plus de trois siècles auparavant. Ayant trouvé à nouveau le moyen de se matérialiser dans le Monde des Ombres, le monstre n'échoua pas une seconde fois, il se fraya un chemin à travers la Tempête et émergea directement au cœur de la citadelle, scellant le destin des quelques Errants survivants qui s'y étaient retranchés. Celui qui se fit bientôt surnommer le « Roi-Néant » prit définitivement possession des lieux et installa son trône dans la Citadelle de Reims (qui se trouvait être le reflet de la Cathédrale), suspendu au-dessus du Nihil qu'il avait lui-même creusé en remontant à la surface. A l'endroit même où se dressait la croix du Christ dans le Monde Charnel, il fit ériger sa propre croix, renversée et clouée d'une effigie du Messie Raphaël. La légende prétend qu'une inscription a été gravée sur le visage de Raphaël et que quiconque la déchiffre se consume sur-le-champ, foudroyé par l'éclat de la Révélation.

Peu de temps après, alors que ses armées spectrales écumaient la région en quête de nouvelles victoires, le Roi-Néant se proclama Empereur des Terres du Nord et exigea de tous les Anacréons locaux, de Rouen à Dijon, qu'ils viennent lui prêter allégeance. Horrifiés, la plupart des dirigeants des Necropolis concernées refusèrent bien entendu d'obéir à ses injonctions et en appelèrent vainement à Charon. Les Hiérarques américains, paniqués, quittèrent bientôt le territoire, sans que le différend qui les opposait à leurs homologues français ait pu être réglé (aujourd'hui encore, ils réclament une compensation pour les pertes subies). Le Roi-Néant profita de la montée du nazisme pour asseoir un peu plus son autorité sur la région, partout en Europe et surtout vers l'est, les puissances du Néant se répandaient tel un virus meurtrier.

A nouveau trop occupé par ses propres problèmes et par sa guerre contre l'Empereur de Jade, Charon ne trouva jamais le temps de revenir en France. Derrière leur mur, les Séraphins avaient pourtant tenu bon et pansaient maintenant leurs plaies. A la veille de la Seconde Guerre Mondiale, les Anacréons de Bordeaux, Nantes, Toulouse (la cité était curieusement revenue à un système politique plus conforme au modèle Stygien) et Rennes se disputaient pour savoir s'il était ou non opportun de rouvrir le Mur pour venir en aide aux Necropolis du Nord. Il fut finalement décidé que les choses resteraient en l'état.

Lorsque la guerre éclata et que le Cinquième Grand Maelström, le plus terrifiant de tous, déferla sur la France des Ombres, le pays faillit sombrer définitivement dans le Chaos. Le Mur qui protégeait les cités du sud-ouest se fissura en plusieurs endroits, impuissant à endiguer le flot spectral et bouillonnant qui venait se briser contre ses fondations. Des hordes de Spectres en profitèrent pour pénétrer dans ces territoires jusqu'ici relativement épargnés et s'infiltrer dans la plupart des Necropolis. Les Citadelles du nord, à l'exception d'une poignée d'entre elles, tombèrent aux mains du Roi-Néant et acceptèrent de signer les traités qu'il leur proposait. Quant aux Necropolis de la Hiérarchie, Lyon, Nice et Marseille, elles se replièrent sur elles-mêmes, fermant leurs portes et s'absorbant dans la contemplation névrotique du désastre.

A Paris, la situation prit un tour quasiment surréel. Frappés d'une sorte de folie mélancolique, les Anacréons décrétèrent de grandes festivités, sacrifièrent de nombreux serfs innocents au cours de cruels jeux du cirque et se déclarèrent « Empereurs du Monde Romain », un accès de mégalomanie pour le moins incongru qui ne suscita guère de réactions au sein des capitales voisines. De même, la disparition de Charon aurait pu passer pratiquement inaperçue en ces temps particulièrement troublés si elle n'avait singulièrement coïncidé avec deux évènements totalement inattendus.

Au moment même où Charon s'enfonçait dans la Mer Obscure, plusieurs témoins (notamment à Toulouse, Nantes et Carcassonne) déclarèrent avoir aperçu Raphaël, le visage enfoui dans les mains, errant dans les cimetières du Monde Charnel. Ces apparitions ne prirent toute leur signification que lorsque certains réalisèrent qu'elles s'étaient produites au moment même de la bataille qui opposait Gorool à Charon. Rares sont ceux qui firent également le rapprochement avec la disparition du Roi-Néant, qui quitta pour la première fois son trône et replongea dans les profondeurs de la Tempête pour une durée de trois jours après avoir fait exécuter tous les Nephwracks chargés d'interpréter ses rêves. Le Malféen réapparut par la suite, mais personne ne sut jamais ce qui l'avait poussé à effectuer cette retraite, ni même si c'était bien la même créature qui était remontée à la surface.

Les Temps Modernes

En l'absence de son maître à penser, la Hiérarchie des années 60 tenta envers et contre tout de refaire surface, multipliant notamment les gestes de bonne volonté envers les Séraphins, et renforçant ses garnisons au nord du pays pour se prémunir de toute nouvelle attaque du Roi-Néant. Les Necropolis du sud-ouest, toujours retranchées derrière leur mur, colmatèrent les brèches de leur édifice du mieux qu'elles le purent, et pourchassèrent les Spectres qui s'étaient infiltrés sur leur territoire avec un acharnement décuplé par la peur. Malgré les apparences, leurs efforts ne donnèrent pas tous les résultats escomptés, à l'heure actuelle, les forces du Néant sont largement présentes dans la plupart des Necropolis du sud.

C'est également à cette époque que les Anacréons de Bretagne et du sud furent confrontés à l'émergence d'une nouvelle menace, la secte des Manichéens. Comme les Séraphins en leur temps, les Manichéens estimaient que le pouvoir en place collaborait avec la Hiérarchie et avait abandonné sa foi et ses idéaux. Contrairement à leurs prédécesseurs, ils considéraient bel et bien le Monde des Ombres comme un purgatoire, et Stygia comme un enfer. Leur philosophie restait finalement assez proche de celle des Pécheurs. Parcourant les grandes Necropolis du sud, ils exhortaient la population à fuir le Continent et à s'embarquer vers les Mers du Nord où, disaient-ils, ils finiraient par trouver les Rives Lointaines, le Paradis Perdu que leur avaient promis les premiers chrétiens.

Dans le plus grand secret, et avec l'aide de nombreux sympathisants lassés d'une situation qui ne cessait d'empirer, ils bâtissaient de larges navires rudimentaires, des embarcations qui devraient, le moment venu, les amener à bon port. Menés par des leaders tels que Solomon Key ou David (les chefs des Manichéens adoptaient volontairement des noms de personnages bibliques, et se dissimulaient derrière de longs masques blancs dépourvus de toute aspérité), ils se lancèrent également dans de dangereuses actions de sabotage et d'espionnage, aussi bien auprès de la Hiérarchie (ils n'hésitaient pas à franchir le Mur, un artifice qu'ils jugeaient « méprisable »), que des Séraphins qu'ils semblaient particulièrement haïr. Leur credo se résumait à peu de choses, ceux qui n'embrassaient pas leur cause n'avaient pas été « élus », ils ne méritaient donc pas d'être sauvés.

Les Manichéens mettaient tout en œuvre pour déclencher une guerre entre les membres de la Hiérarchie et les Séraphins, afin que les deux factions se détruisent mutuellement (« car telle était », affirmaient-ils, « la volonté du Créateur »). La plupart des Necropolis des deux camps réagirent vigoureusement à ces attaques, multipliant les arrestations, les emprisonnements et les interrogatoires « musclés », sans obtenir de résultats réellement satisfaisants.

Le pays, ou ce qu'il en restait (le nord n'était plus considéré par la Hiérarchie comme faisant partie de la France des Ombres, sans pour autant que l'Allemagne songe à le réclamer pour sien), sombra dans une paranoïa profonde et durable. Les Anacréons de la Hiérarchie coupèrent pratiquement tout lien avec leurs supérieurs de Stygia. Les Spectres lancèrent des attaques de plus en plus audacieuses contre les Necropolis, y compris dans les territoires du sud-ouest. Lyon et Dijon furent notamment le théâtre de terribles batailles (Lyon ne parvenant à éviter le désastre qu'avec l'aide de Vampires Giovanni avec lesquels ses Anacréons entretenaient d'étranges relations depuis des siècles) et frôlèrent le coup d'état à plusieurs reprises. Elles ne furent pas les seules, Brest puis Nantes, sombrèrent dans la guerre civile au début des années 80.

Les Manichéens étaient sur le point de parvenir à leurs fins, d'autant plus que le malaise finit par se propager à l'ensemble des territoires du sud-ouest. Pourchassé par la Hiérarchie, Solomon Key fut capturé à plusieurs reprises, mais s'échappa trois fois avant de disparaître définitivement, non sans une ultime provocation.

Quel Avenir ?

Les Légions démoniaques du Roi-Néant se massent dans les plaines du nord, prêtes à déferler sur Paris. Le sud du pays se craquelle et les fragiles alliances, reflets d'une foi commune aujourd'hui évanouie, sont prêtes à voler en éclats. La Hiérarchie durcit ses positions et se replie sur ses Citadelles gangrenées par la présence de Spectres maléfiques. Les Manichéens œuvrent dans l'ombre pour précipiter la France des Ombres dans une guerre civile sans précédent, avant de quitter définitivement un continent qu'ils savent promis au Néant. Raphaël ne s'est jamais remanifesté depuis la disparition de celui qui, selon la légende, pourrait bien être son père. Bien des mystères restent irrésolus et bien des questions restent sans réponse. Prions pour que la lumière vacillante de l'espoir ne finisse pas par s'éteindre à jamais. Frappés d'une stupeur mortelle, nos oracles restent muets, mais leur regard parle pour eux, la fin des temps est proche.

Traduit de « *France : the unofficial history* »
— anonyme (1996).
Bibliothèque privée de Sir Desmond J. Kettel.
Necropolis de Birmingham.

Bien que le découpage de la France des Ombres ne puisse être effectué de manière définitive (l'a-t-il d'ailleurs jamais été ?), nous avons pris le parti de distinguer trois grandes régions distinctes. La première s'étend globalement de Rennes à Carcassonne, et est toujours restée soumise à l'influence de la pensée hérétique, quelle que soit la forme que cette dernière ait pu prendre au fil des siècles. A l'heure où j'écris ces lignes, le Mur qui sépare cette zone du reste du pays est toujours debout, même s'il est désormais impuissant à contenir les forces du Néant. La deuxième région, placée sous la domination de la Hiérarchie, englobe les Necropolis de Montpellier, Marseille, Nice, Lyon, Dijon et Paris. Ses territoires fondent comme neige au soleil à mesure que l'influence pernicieuse du Roi-Néant s'étend sur le nord du pays. Les Necropolis de Metz, Lille, Rouen et Le Havre ont déjà été conquises, et d'autres menacent de tomber à leur tour, selon toute vraisemblance, la chute de Strasbourg n'est plus qu'une question de temps. Toutes ces Necropolis ne sont plus considérées par la Hiérarchie comme appartenant à la France, elles forment une troisième zone aux contours mal définis et assurément changeants.

Afin de donner au dossier que vous tenez maintenant entre les mains un aspect aussi exhaustif que possible, j'ai pris la liberté de choisir quatre Necropolis parmi les plus représentatives de la situation, soit deux pour les Hérétiques, une pour la Hiérarchie et une pour les forces du Néant. Pour des raisons de place et de commodité (vous n'ignorez rien des risques que j'ai dû prendre pour vous faire parvenir ces documents), les autres Citadelles ne seront que brièvement évoquées, veuillez m'en excuser. J'ai également jugé utile de joindre à cet envoi une liste de lieux étranges, des lieux que nous estimons dignes d'intérêt, tant au plan historique que stratégique. En espérant que vous y pourrez trouver matière à réflexion, je vous laisse, Puissants Seigneurs, à votre attentive lecture.

— Note d'Etienne de Souvray.

Tour de France des Necropolis.

Ab Urbe Condita

Reims : le Désastre

Force est de le constater, notre bonne ville de Reims échappe aux normes. Grâce en soit rendue à la Hiérarchie, cette putain boursouflée qui, par ses manipulations sordides et ses provocations grotesques, a fait plus que favoriser l'épanouissement de cet abcès gorgé de mort et de déjections. Il me faut l'avouer, je ne suis venu à Reims que contraint et forcé, après que certains de mes pairs aient été pris au piège d'une embuscade par trop imprévisible. En me rendant dans la capitale du Roi-Néant, mon intention n'était pas de négocier avec lui, il ne m'en aurait d'ailleurs jamais laissé l'occasion. J'avais l'intention de m'infiltrer dans la place et de délivrer mes compagnons par la ruse, en me laissant conduire jusqu'à eux. Je ne m'étendrai pas ici sur les circonstances de mon échec. Sache seulement, ô lecteur impromptu, que c'est en compagnie d'une troupe de dramaturges, au sein de laquelle j'étais parvenu à me faire accepter, que je passai la sinistre Porte de Mars.

Les impressions que me laissa ce pénible voyage restent aujourd'hui encore gravées dans ma mémoire. Bien avant Reims, les plaines s'étaient teintées d'une laideur inhumaine, et l'impression de désolation qui flottait sur le pays tout entier avait fait tressaillir mon âme d'un profond dégoût. Les couleurs, les perspectives, l'air même semblaient chargés d'une antique malédiction et le trouble que nous ressentions à mesure que nos pas nous rapprochaient de la Capitale plongeait nos sens dans la confusion. Trois des nôtres quittèrent le groupe, préférant revenir sur leurs pas et abandonner les leurs plutôt que d'affronter le Néant incarné, selon leurs propres termes. Les autres continuèrent, serrant contre eux leurs maigres possessions, cachant leurs visages impassibles sous des masques inexpressifs. Les rares Ombres que nous croisions étaient frappées de folie, la plupart ayant basculé depuis longtemps dans le Néant. Nous croisâmes plusieurs garnisons de Spectres aux abords de la Necropolis, sans le laissez-passer que portait notre chef, ces terribles créatures, sifflant et grimaçant de frustration, nous auraient sans doute taillés en pièces. Nous finîmes pourtant par toucher au but.

Telle une monstrueuse excroissance, exhalant des parfums de mort et de putréfaction, la Necropolis se laissait

deviner derrière ses murs d'obsidienne, dressés comme une menace. On nous laissa entrer. Nicolas, notre chef, nous conseilla de ne pas regarder autour de nous tandis que nous progressions vers la Citadelle. Les furtifs coups d'œil que je jetai alentour suffirent à me convaincre que la Cité du Roi-Néant n'avait pas usurpé sa sinistre réputation. Partout, des Spectres en patrouille, vêtus d'uniformes grisâtres, triste parodie des costumes hiérarques, hurlant des ordres incompréhensibles dans une langue que je n'avais jamais entendue, des façades craquelées pulsant de radiances maléfiques, des trous béants à même le sol ouverts sur la Tempête, des murs gondolés et hurlants, purs agglomérats d'âmes prises au piège (le sort qui nous attendait sûrement si les raisons de ma présence venaient à être découvertes), des Ombres soumises, tête baissée, réduites le plus souvent en esclavage, pathétiques et accablées de douleur. Un cauchemar effroyable, ravalant les fresques torturées de Jérôme Bosch au rang d'aimables esquisses.

Une évidence me frappa soudain comme un coup de massue, les mortels qui croisaient notre chemin, insouciants ou absorbés par leurs préoccupations futiles, n'avaient pas la moindre conscience du monde secret et invisible qu'ils arpentaient jour après jour. L'ignorance est parfois un bienfait (...)

— Solomon Key - *Liber Hereticus*

Depuis le coup d'état du 28 juin 1919, les Terres du Nord ont perdu toute identité et toute autonomie. Placées sous la férule implacable d'un maître dément et tyrannique, elles n'ont jamais su relever la tête, les maigres tentatives de rébellion ayant été systématiquement étouffées. La Hiérarchie Parisienne, repliée sur ses propres psychoses, ne prête plus à ces territoires maudits qu'une attention craintive, et songe avant tout à consolider ses propres frontières, dans l'attente d'un assaut qui, n'en doutons pas, pourrait bien survenir avant le début du vingt-et-unième siècle charnel.

L'autorité du Roi-Néant s'étend jusqu'aux Necropolis de Lille, du Havre et de Rouen, tous les dirigeants de ces cités lui sont clairement inféodés. L'Empire du despote menace à présent de s'étendre très significativement vers l'Est, région rarement épargnée qui a pourtant résisté à de nombreux désastres. En pratique, les Necropolis de Nancy et de Strasbourg ne prêtent pas encore officiellement allégeance au Roi-Néant, même si l'influence spectrale s'y fait très nettement sentir. Depuis son retour de la Tempête, il y a de cela une cinquantaine d'années, l'Empereur du Nord a entrepris de les faire plier coûte que coûte. A l'heure actuelle, l'unique Anacréon de Strasbourg est déjà à sa merci, et si aucun document n'est encore venu prouver sa soumission totale au Roi-Néant, les historiens les mieux informés estiment qu'il ne s'agit plus que d'une question de temps. Le sort de l'Est demeure, pour l'avenir du pays tout entier, un enjeu considérable.

Les PJ qui commettraient l'erreur de s'aventurer à proximité de la capitale du Roi-Néant risquent gros. Ils sont en effet susceptibles de se faire arrêter par une patrouille de Spectres, pour être enfermés dans les geôles du Roi-Néant (au cœur de la Basilique Saint-Remi), à moins que ce dernier ne leur réserve un sort pire encore. Il serait dommage de les priver d'une expérience aussi traumatisante, quelle qu'en soit l'issue.

Extrait des « *Sanctuaires de l'Histoire* »,
— Tome 2 : L'Europe des Ombres - Henri Vernadieu.

Que mon estimé lecteur veuille bien me pardonner si, au moment où j'écris ces lignes, mes mains tremblent d'émotion, au souvenir tragique de ce que furent mes jours en ces lieux maudits. Il me faut à présent retrouver les chemins que suivirent, dans la crainte et l'affliction, les méandres torturés de mes souvenirs (...)

Je fus mené à la Citadelle du Roi-Néant dans une cage aux dimensions plus que réduites, un procédé auquel tous les Spectres chargés de transporter des prisonniers avaient visiblement recours. Les rares descriptions dont je puis ici vous faire part sont évidemment sujet à caution, il me faut malheureusement vous les livrer de mémoire, les circonstances de mon emprisonnement ne m'ayant guère permis d'en garder trace écrite.

La Citadelle du Roi-Néant. Sise à l'emplacement de la Cathédrale Notre-Dame, où fut baptisé Clovis il y a tout juste mille cinq cents ans, cette véritable place forte abrite le trône du souverain qui règne sur les lieux en maître absolu. La nef, la façade et les arcs-boutants, s'ils ont conservé une partie de leur aspect originel, luisent désormais d'éclats verdâtres plus ou moins intenses, qui semblent émaner de la Tempête elle-même. On dit que quiconque entre en contact avec ses éléments est immédiatement absorbé par le Néant.

Le Roi siège sur un trône de métal stygien aux dimensions titanesques qui palpite sous son corps grotesque et en épouse les contours en gémissant de souffrance, les âmes qui ont servi à le construire proviennent toutes d'enfants mort-nés. On ignore de quelle façon les serviteurs du Roi-Néant sont parvenus à s'en emparer. La construction est suspendue au-dessus d'un gouffre béant, un Nihil qui s'ouvre directement sur la Tempête et dans lequel sont parfois précipités les visiteurs indésirables. Personne n'en a jamais vu le fond.

Dans le fond de la Citadelle, une croix renversée, sur laquelle a été clouée une effigie du Messie Raphaël, défie le regard du visiteur. Nul n'a jamais pu contempler son visage, mais de nombreuses légendes circulent sur le sujet. D'aucun prétendent que c'est la main même de Charon qui a gravé l'inscription qui barre le visage du Messie. On murmure aussi qu'un lien de parenté mystérieux existe entre l'ancien Empereur de Stygia et le Roi-Néant. Il est probable que la vérité ne sera jamais connue.

Les portails de la Citadelle sont surmontés d'effigies de Nephwracks, là où dans le Monde Charnel se dressent les

statues des Rois de France. La plupart des Spectres semblent porter la plus profonde vénération à ces sculptures, que plusieurs témoins déclarent avoir vu changer de place au cours de ces dernières années. Les nombreux Anges qui ornent l'édifice existent toujours dans le Monde des Ombres, mais leurs visages bienveillants sont fermés ou tordus en un étrange rictus sardonique.

La réalité, telle que nous la concevons ici-bas, ne semble pas avoir de prise réelle sur les terres du Roi-Néant. Telle construction, telle personnalité, tel événement dont l'existence aura été indubitablement avérée tel ou tel jour sera oublié dès le lendemain.

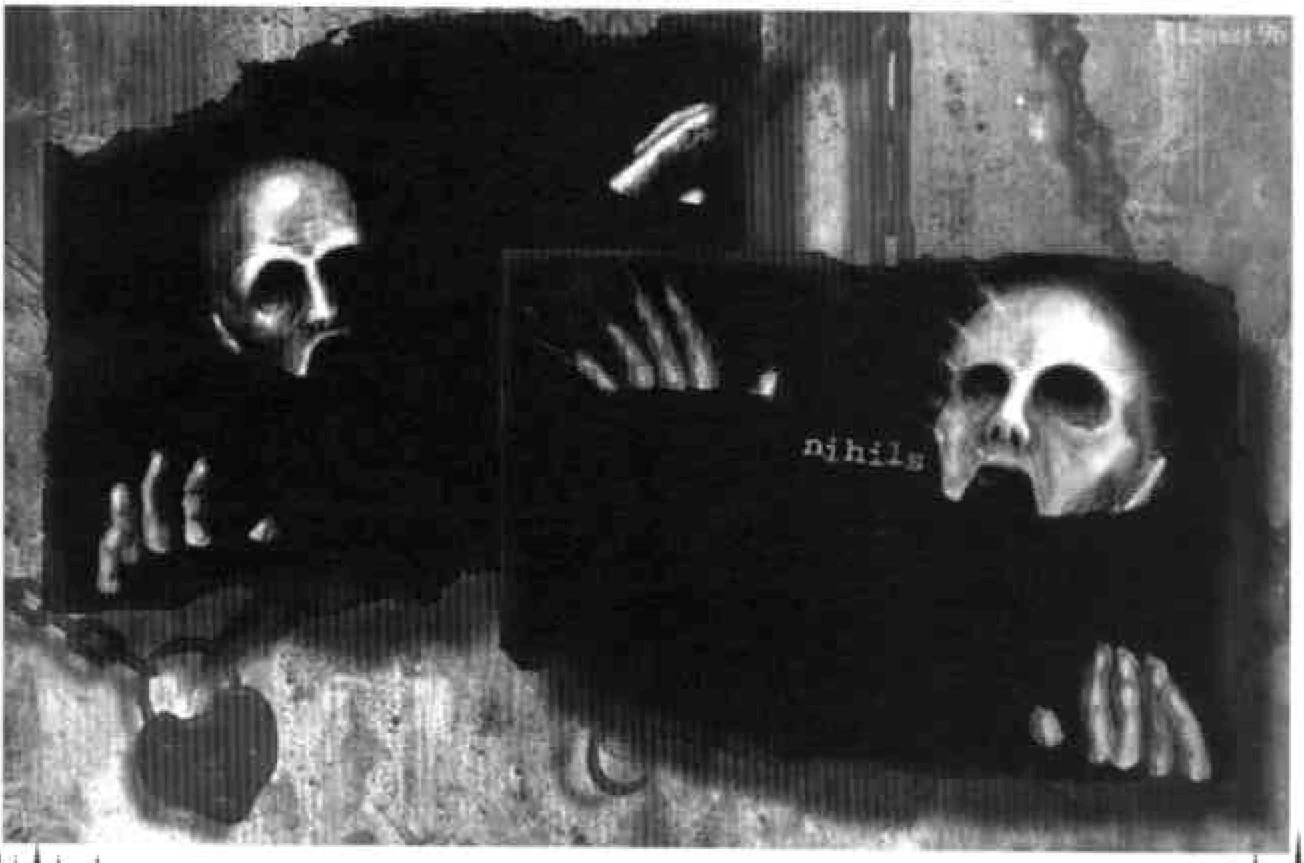
Abominations : la Necropolis de Reims abrite en son sein corrompu nombre d'étrangetés et d'horreurs dont les Hiérarques parisiens ignorent, ou feignent d'ignorer l'existence. La Basilique Saint-Rémi, par exemple, a été transformée en une gigantesque prison. Suspendus dans des cages de métal stygien dont ils ne peuvent s'échapper, la plupart des prisonniers attendent impuissants, la sentence que leur a infligée le Tribunal du Roi-Néant dans une sinistre caricature de justice. Le sol de la Basilique est lui aussi percé de nombreux Nihils, pour se divertir, certains gardes rallongent chaque jour les chaînes des cages situées au-dessus de ces cavités béantes, rapprochant lentement les malheureux captifs d'un sort auquel ils sont de toute façon condamnés.

Les Forges Maudites, placées dans un ancien entrepôt du sud de la ville, sont peuplées d'esclaves enchaînés qui se tuent vainement à la tâche pour assouvir les caprices de Maîtres Artefacteurs fous à lier. L'ancien Collège des Jésuites abrite quant à lui de nombreux laboratoires d'expérimentation, à l'ombre desquels les scientifiques du Roi-Néant perpètrent d'abominables expériences et dont les murs résonnent souvent de hurlements déchirants. La Necropolis elle-même est placée sous le coup d'une loi martiale d'une extrême sévérité, autorisant en pratique les Légions du Roi-Néant à emprisonner, tuer ou torturer toute Ombre étrangère à la Cité, sous les prétextes les plus dérisoires (…).

Extrait de « *Wandering into Darkness* »
— Sophia Kissington (traduction).

« Ein Reich, ein Volk », ein Führer. La devise hitlérienne s'applique à merveille à l'organisation politique de Reims, et ce n'est pas un hasard. Le Roi-Néant règne sans partage sur sa Necropolis, cumulant les pouvoirs judiciaires, exécutifs et législatifs jusqu'à vider de leurs sens les principes démocratiques les plus élémentaires, ceux auxquels même le Monde des Ombres a su rester fidèle. Le Souverain, qui trône en permanence dans sa Citadelle impie, veille sur une cour d'abominations serviles - oracles Nephwracks, Drones enchaînés et espions Doppelgangers - dont il choisit parfois, sans raison apparente, d'exécuter quelques membres.

S'il possède un droit de vie ou de mort sur tous les habitants de la Necropolis (un droit dont il abuse parfois avec



une sorte de frénésie extatique), le Roi-Néant est toutefois secondé par trois Archiducs, chargés d'appliquer ses décisions et de faire respecter ses lois. Investis d'une autorité quasi absolue, ces potentats psychotiques portent des masques grimaçants, et nul n'a jamais contemplé leur véritable visage (une rumeur veut d'ailleurs qu'ils n'aient plus, ou qu'ils n'aient jamais eu, de visage). Chaque Archiduc commande directement l'une des trois Légions de Spectres qui défendent la ville : la Légion Blafarde, chargée d'assurer le maintien de l'ordre intra-muros, la Légion Pestiférée, dont le champ d'action s'étend aux régions avoisinantes, et la Légion Démente, dont les garnisons essaiment au cœur des Terres du Nord pour faire respecter l'autorité impériale. Les principes hiérarchiques qui structurent chaque Légion n'ont pour leur part rien d'original, ils suivent, à peu de choses près, le modèle établi par la Hiérarchie…

Archaïsme et Fin du Monde : la Politique des Ombres
— pamphlet anonyme.

(…) La Necropolis de Reims occupe une place à part dans cet ouvrage, plus encore que la plupart des Cités des Terres du Nord. Nous avons longuement hésité avant de l'inclure dans notre sommaire et nous ne nous sommes finalement résolus à le faire que parce que nous avions le sentiment que cette septième édition serait peut-être la dernière de la lignée, comme nous vous l'expliquons dans les pages précédentes. Cette prédiction n'a rien de pessimiste, elle se base uniquement sur des faits connus de tous. À une verve éditoriale timorée, nous avons préféré la rigueur glacée des faits. Au désespoir rageur mais impuissant, nous avons substitué l'ironie mordante qui s'en nourrit (…)

- **Aldéric le Sourd**, emprisonné dans la Basilique Saint-Rémi, est l'un des derniers signataires du « Traité de partage » que devaient signer les Anacréons français et américains. Le Roi-Néant a décidé de le maintenir « en vie » pour son propre plaisir, après s'être rendu compte qu'il ne pourrait jamais s'en servir de monnaie d'échange. Il lui a promis de fondre son âme dans les Forges Maudites et d'en faire son sceptre, une menace qu'il n'a toujours pas mise à exécution (il s'est contenté, pour l'instant, de lui percer les tympans, son hurlement est, dit-on, capable de réveiller instantanément le Côté Sombre d'une Ombre).

- **Le Bewilder**, qui dirige les Forges Maudites, est un personnage imprévisible, capable des pires exactions. On le dit possédé par plusieurs « Côtés Sombres » à la fois, sans que son âme tiraillée ne puisse céder pleinement à l'un d'entre eux. Le Bewilder se prend notamment pour une réincarnation de Nhudri, dont il a été jusqu'à adopter le traditionnel chignon noir (nous ignorons toutefois s'il possède son talent). Il a offert au Roi-Néant un certain nombre de présents, tous plus abominables les uns que les autres. « La Voix du Temps », sa dernière invention, est un sablier géant rempli de grains

d'âmes disloquées. Le Bewilder prétend que la Necropolis de Paris tombera aux mains des Légionnaires Déments lorsque le dernier grain sera passé par le goulot du sablier.

- **Gregor Taszinscki** est l'un des trois Archiducs du Roi-Néant et commande aux Légions Blafardes de son maître. Les rumeurs, que l'on ne peut vérifier en l'état actuel des choses, le dépeignent comme un être cruel et raffiné, adepte de plaisirs contre nature, qui aime à s'entourer de jeunes Lémures soumis et aveuglés par ses soins. Ses Légionnaires semblent en tout cas lui être fanatiquement dévoués, hypnotisés par le parfum de sinistre décadence qui flotte dans son sillage. Taszinscki préside également aux exécutions capitales, organisées en place publique. Ses journées sont, on le devine, particulièrement chargées (...)

« Sortis de l'Ombre/dix-neuvième édition »
— Richard Lecuona, Necropolis de Nice.

Les Terres du Nord

Rouen.

Cette Necropolis très ancienne est désormais sous la coupe de quatre Anacréons séniles, qui ont accepté, pour préserver la sécurité de leur ville, de signer le traité proposé par le Roi-Néant. Les rues de la Cité sont peuplées de Spectres vindicatifs, et la plupart des Ombres se cantonnent pour l'heure dans une résistance passive pour tout dire assez vaine. Les troupes spectrales ont installé plusieurs entrepôts sur les Rives de la Seine où elles travaillent d'arrache-pied pour construire de gigantesques galères qui, selon toute vraisemblance, patrouilleront bientôt sur l'ensemble du fleuve - jusqu'aux portes de Paris - pour transporter esclaves et matières premières.

Quelques Manichéens sont parvenus à s'infiltrer dans la Necropolis de Rouen. Massés aux abords de la Place du Vieux-Marché (où fut brûlée Jeanne d'Arc), ils attendent que survienne une mystérieuse conjonction dont eux seuls semblent avoir été avertis. On sait que Jeanne d'Arc fut, selon toute évidence, manipulée par des mages du Chœur Céleste : faut-il y voir un rapport avec les activités des Manichéens ? L'avenir nous l'apprendra sans doute, mais le fait est que ces hérétiques, si l'on fait abstraction des Ombres de Lyon qui traitent directement avec les Giovanni depuis de nombreux siècles, sont parmi les derniers à entretenir des relations avec le Monde Charnel. Certains se seraient même manifestés à des humains aux abords des usines de retraitement des déchets nucléaires du Cotentin, pour venir en aide à des garous, en vertu de quelque accord aux termes gardés secrets.

Caen. L'un des deux Anacréons opposés à la signature de l'accord a été enlevé ! On pourrait croire que les trois « collaborateurs » du Roi-Néant sont impliqués dans ce rapt, mais il n'en est rien. En vérité, l'Anacréon en question a été capturé par un groupuscule de Manichéens, qui entendent changer son apparence, en rendre les Spectres responsables et relâcher l'infortuné, en attendant un prochain revirement de situation.

L'Anacréon s'échappe pendant l'opération, et se réfugie chez les PJ...

Lille

Installés dans le Musée des Beaux Arts de la ville, les sept Anacréons de la Necropolis ne cessent de s'entre-déchirer en de vaines querelles intestines, tandis que la plupart des Ombres qui le peuvent encore fuient la cité, au mépris de tout danger. Depuis la signature de l'accord liant leur Necropolis aux Légions du Roi-Néant, les Anacréons ont sombré dans une sorte de paranoïa infantile, négligeant les affaires courantes, chacun tentant de s'ériger en héros de la rébellion tout en monnayant secrètement les faveurs de l'Empereur des Terres du Nord.

Pour l'heure, la capitale du nord, autrefois riche et opulente, a perdu la moitié de ses habitants. Nombreux sont ceux, parmi les malheureux ne parvenant pas à se défaire de leurs entraves, à avoir préféré s'évanouir au cœur de la Tempête plutôt que d'assister à la longue et définitive agonie de leur Necropolis. Certains tentent même de retourner dans le Monde Charnel, dont plusieurs secteurs souterrains semblent communiquer avec celui des Ombres. Hélas, la plupart de ces fuyards ne vont pas loin, interceptés par les Spectres de la Légion Démente, ils sont aussitôt incorporés aux troupes de choc et sacrifiés sans ménagement dès que le besoin s'en fait sentir.

Le Havre

Pratiquement anéantie par les bombardements alliés dans le Monde Charnel au cours de la seconde guerre mondiale, la Necropolis du Havre est tombée très rapidement aux mains du Roi-Néant, pour lequel ces quelques nuits de terreur se sont révélées providentielles. Hantant les rues de la vieille ville sans craindre de marcher aux côtés des humains, ses Spectres ont détruit la plupart des Entraves des Ombres qui y vivaient, s'attachant du même coup leurs services de façon définitive.

Aujourd'hui, la Necropolis est dirigée par des Légionnaires du Roi-Néant et une loi martiale y a été décrétée. Une brume de folie et de pestilence flotte sur les lieux et il est probable que le peu d'ordre que les Spectres parviennent encore à faire régner finisse par voler bientôt en éclats, laissant place au chaos et à la Tempête qui menacent de tout envahir (certains Nihils atteignent déjà plusieurs dizaines de

mètres de diamètre, en plein centre ville). Le Havre semble avoir été frappé par quelque antique malédiction.

Caen

La situation de la Necropolis de Caen est paradoxale. Bien que les cinq Anacréons qui la dirigent aient signé l'accord plaçant leur cité sous l'autorité du Roi-Néant, l'arrangement en question est loin de faire l'unanimité. De plus, l'Abbaye aux Hommes, qui a été choisie comme Citadelle il y a près de neuf siècles, est le théâtre de nombreuses et violentes querelles. La signature de l'accord a été votée à la majorité, mais deux des cinq Anacréons s'y sont toujours farouchement opposés, et continuent aujourd'hui à le faire. Comprenant que leurs protestations resteraient lettres mortes en l'état actuel des choses, ils ont décidé récemment d'opter pour des solutions plus radicales, en s'alliant secrètement avec des hérétiques.

Sophia Kissington, sensible à la cause des Manichéens depuis sa rencontre avec Solomon Key, a dit tout le bien qu'elle pensait de l'Anacréon Daniel Bonnefoix, qui occupe à Caen le Siège du Destin, dans son ouvrage « Wandering into Darkness ». Il faut ajouter que les deux Anacréons manquants (ils étaient sept depuis la fondation de la Necropolis) ont été mystérieusement enlevés, peu de temps avant le vote, c'est dire l'ambiance de paranoïa et de complot qui règne actuellement au sein de la Citadelle.

La population est également partagée, les Ombres les plus jeunes étant manifestement prêtes à embrasser la cause des Manichéens alors que les plus âgées, toujours frustrées d'avoir été oubliées par les Séraphins lors de l'édification du mur, préfèrent la relative tranquillité que leur garantit leur soumission. Pour l'instant, les émissaires envoyés par le Roi-Néant ont toujours été bien reçus, mais les choses pourraient ne pas en rester là.

Le Livre des Errances - *« Atlas géopolitique de la France des Ombres »*
— Nombreux auteurs.

Marseille : ni Dieu ni Maître

Qu'on veuille bien excuser cet aveu, malgré ses éternelles contradictions et ses errances désastreuses, Marseille ne m'a jamais laissé indifférent. Je n'ai pourtant pas gardé de mon dernier séjour un souvenir impérissable, tel l'Edmond Dantès du Monde des Ombres, je fus emprisonné trois mois au célèbre Château d'If. Comme vous le savez, je m'en évadai sans grande difficulté, au grand désappointement des Hiérarques locaux qui lancèrent leurs plus fins limiers à mes trousses, sans succès. Je ne dus pourtant la réussite de mon entreprise qu'à une parfaite connaissance de la Cité et à l'aide providentielle de deux Suzerains marseillais dont, pour des raisons que vous comprendrez aisément, je préfère désormais taire les noms.

J'étais déjà venu à Marseille du temps de ma jeunesse, j'étais là en 1942 lorsque les allemands envahirent la ville et firent démolir le vieux port. Accoudé à la fenêtre d'une vieille échoppe abandonnée par ses occupants, je les regardais faire en souriant, les laissant me traverser par des soldats vociférant, soupirant au spectacle affligeant de leur mortelle vanité. La plupart des Ombres qui m'entouraient s'absorbaient elles aussi dans la contemplation de cette scène étonnante, un épisode tragique qui n'eut sur la Necropolis elle-même qu'un impact très modéré. Le flegme légendaire des Vivants se répercutait une fois de plus sur l'état d'esprit des Errants. A cette époque, il m'arrivait encore parfois d'oublier que j'étais mort...

Je retrouvai un peu de cette sérénité, un peu de cette joie amère lorsque, au soir de mon évasion et malgré les Barghests que ces imbéciles de geôliers avaient lancés sur ma piste, j'arpentai en courant les ruelles du Vieux Port, oubliant parfois de traverser les murs pour gagner du temps, m'arrêtant un instant pour contempler la silhouette familière de Notre-Dame de la Garde et sa vierge décapitée (un présage de plus), effleurant de mes mains spectrales les reflets des antiques façades érodées par le temps. C'est avec un certain regret que j'abandonnai cette cité magique qui, au fil des années, était devenue l'un de nos repaires favoris, la plaque tournante de nos activités. Je devais faire vite, mes complices m'attendaient aux portes de la Necropolis. Dans quelques instants, je quitterai pour toujours la Cité Phocéenne, la plus vieille de France dans le Monde des Ombres. Vingt siècles d'histoire, songeai-je, vingt siècles de guerres, de révoltes et de grandioses folies... Un jappement lointain me tira brutalement de mes rêveries. Adieu Marseille. Je te laisse cette fois à ton destin.

Solomon Key - *Liber Hereticus*

La Necropolis de Marseille est sans doute la plus ancienne de France. Les premières Ombres vinrent s'y installer au VIè siècle avant J-C, à la suite des colons phocéens débarqués peu avant. C'était l'époque où le mystérieux Rédempteur faisait parler de lui dans le nord du pays (à ce moment-là, il n'existait aucun sentiment d'identité nationale, et les Ombres du sud ignoraient presque tout de ces événements). En ces temps reculés, la civilisation grecque étendait son influence sur une grande partie du pourtour méditerranéen, et le comptoir de Massalia jouissait d'une grande prospérité. Les Errants qui s'étaient établis sur place s'organisèrent du mieux qu'ils le purent, accueillant les Enfants récemment décédés et renforçant les fortifications de la Cité en prévision d'une attaque barbare. Ces précautions se révélèrent inutiles, à l'aube de l'ère chrétienne, César lança ses troupes à la conquête de l'Europe et conquit Marseille en 49 avant J-C.

Suivant son exemple, Charon déploya ses légions sur l'ensemble du continent, et Massalia passa aux mains de l'Empereur de Stygia comme la plupart des places fortes françaises, presque naturellement : les Ombres de Marseille ne considéraient pas Charon comme un envahisseur. Plus « civilisées » que les Errants du nord, elles ne voyaient en lui qu'un habile colonisateur dont elles pourraient s'accommoder sans trop de difficulté. La situation prit un tour nouveau lorsque l'Empereur commença à prélever un tribut « d'ouvriers » toujours plus important dans ses colonies portuaires. Les premiers Renégats de la Necropolis s'opposèrent en effet violemment à ces exactions et la Hiérarchie dut procéder à de nombreuses arrestations pour ramener l'ordre dans la Cité. Les choses se stabilisèrent assez rapidement, mais cet épisode marqua les esprits de façon durable, et les Ombres marseillaises conservèrent toujours une réputation d'insoumis et de renégats, malgré leur appartenance à la Hiérarchie.

Lugdunum en profita pour voler à Massalia son titre de capitale officieuse de la France gallo-romaine, ce dont les Ombres marseillaises lui gardèrent longtemps rancune. Le fléau de la Peste qui toucha la ville à plusieurs reprises, notamment en 543, permit aux émissaires du Seigneur Squelette d'asseoir leur autorité sur la Necropolis et de prendre le contrôle du trafic d'esclaves qui perdurait depuis plusieurs siècles mais n'avait jamais vraiment été officialisé.

Tout au long de son histoire, Marseille resta sous la domination de la Hiérarchie. Le premier conseil d'Anacréons fut mis en place dès le début du Moyen Âge, et les manipulations politiques, semblables par certains côtés à celles des Vampires, occupèrent toujours le devant de la scène. Malgré l'attrait que pouvait exercer sur eux l'hérésie Bogomile, les Errants marseillais ne souscrivirent jamais à ce type de doctrine et se contentèrent de s'en inspirer subtilement pour assouplir les structures du pouvoir en place.

Les émissaires de Stygia gardaient toujours un œil très attentif sur Marseille (qui, de par sa population et sa situation géographique, restait à leurs yeux une Necropolis d'une importance stratégique), mais cela n'empêcha pas les Anacréons locaux de se permettre quelques étonnantes libertés. C'est ainsi que pendant trois siècles, entre 1050 et 1350 (en plein féodalisme), ils se plièrent au jeu totalement incongru de la démocratie, et furent élus par les Ombres Libres pour des mandats renouvelables de dix ans (l'expérience prit fin à la suite des nombreuses querelles qu'engendra la seconde vague de peste, en 1348).

Par la suite, les Anacréons de Marseille, appelés à l'aide par les dirigeants de Bordeaux aux prises avec les Séraphins, consentirent non sans mal, à intercéder en leur faveur auprès des autorités stygiennes pour pousser ces dernières à intervenir. Cette décision suscita bien des remous au sein de la Necropolis, car elle n'avait pas été prise à l'unanimité. Ceux qui s'y opposaient accusaient les autres de plier l'échine sous le joug stygien, suivant en cela l'exemple de Lyon, une cité qu'ils avaient toujours ouvertement méprisée. L'implacable cruauté de Saronax et le miracle de Raphaël

semblèrent leur donner raison, les Errants de Marseille se prirent soudain de sympathie pour la cause des Séraphins, même s'ils ne se battirent jamais à leur côté.

Malgré la désapprobation officielle des Anacréons, qui se devaient de conserver un semblant de respectabilité devant les émissaires stygiens, tout le monde savait parfaitement que la Necropolis accueillait en son sein de nombreux hérétiques. L'éviction brutale de Judith de Valois, Anacréon représentant les intérêts de Dame Destinée, survint peu de temps avant la Première Guerre Mondiale à la suite d'un décret de Stygia. Elle précéda de peu la nouvelle de la construction du Mur. Les deux événements plongèrent la Necropolis dans la consternation. Les Anacréons s'émurent auprès des autorités stygiennes de n'avoir jamais été consultés. Il ne leur fut rien répondu. Dès lors, la Cité se referma sur ses peurs, affrontant l'un après l'autre les deux Maelströms du vingtième siècle.

Abandonnés par des Hérétiques qu'ils avaient toujours soutenus, au moins symboliquement, ignorés par les Hiérarques stygiens qui venaient de couper avec eux toute communication, les marseillais se sentirent doublement trahis. Les émissaires qu'ils avaient envoyés à Paris, pour tenter de comprendre la situation, n'étaient jamais revenus. Dès lors, la Necropolis toute entière fut comme frappée d'une sorte de mélancolie paranoïaque, et déclara son indépendance dans l'indifférence quasi générale. Oscar Bettingen, l'un des derniers émissaires stygiens arrivés dans la Cité, se fit nommer Anacréon et annula la procédure quelques jours avant le cinquième Maelström, les marseillais ne l'aimaient pas, mais il était apparemment le seul à pouvoir redresser la situation.

L'émergence des Manichéens, succédant à celle du Roi-Néant, compliqua singulièrement la situation. Plusieurs factions rivales tentèrent de prendre le pouvoir dans les années 80. Bettingen, qui occupait le Siège du Silence, fut brutalement évincé et les six Anacréons restants se divisèrent en deux camps égaux, chacun prétendant détenir le pouvoir légitime. Aujourd'hui, la guerre civile n'est plus qu'un souvenir, mais l'entente fragile que sont parvenus à conclure les dirigeants de la Cité face à la menace hérétique ne trompe personne. Minée de l'intérieur, la Necropolis de Marseille est au bord de la destruction.

Extrait des « *Sanctuaires de l'Histoire* », Tome 2 : L'Europe des Ombres

— Henri Vernadieu.

Marseille est l'une des plus belles Necropolis de France, si tant est que l'on soit sensible à ce genre d'esthétisme morbide, à cette atmosphère de mort et de fin du monde qui plane sur la cité comme un voile opaque. On retrouve dans sa diversité architecturale et dans la variété de ses ambiances l'esprit d'indépendance et d'innovation culturelle qui a toujours animé les Vifs de la Cité. Nul ne peut prétendre connaître Marseille sans s'y être rendu au moins une fois, sans avoir erré au hasard des ruelles serpentantes qui sillonnent les hauteurs, sans être resté en arrêt devant l'Océan qui la borde, tel un écrin d'azur. Le dimanche venu, de nombreux Errants se mêlent à la foule des Mortels qui se pressent dans le marché du Vieux Port, devinant les odeurs, les accents chantant, grimaçant de douleur et de plaisir au souvenir d'une vie d'insouciance et de plaisirs oubliés. C'est peut-être en ces moments intimes et secrets que l'étranger peut espérer « approcher » l'essence de l'âme marseillaise et en humer les infinies subtilités.

Curieusement, et malgré l'attachement quasi dévot qu'elles portent à leur Necropolis, les Ombres de Marseille sont loin d'en vénérer les monuments. Les Anacréons eux-mêmes ont changé de Citadelle tellement souvent que les chroniqueurs les plus acharnés ont renoncé à tenir le compte de leurs pérégrinations. Le panorama qui suit ne se veut en aucun cas exhaustif. Il vous donnera cependant une idée assez fidèle de la variété de ses styles et de ses ambiances.

- Notre-Dame de la Garde. Érigée entre 1853 et 1864, cette basilique néo-byzantine qui domine la ville, a toujours été considérée par les Ombres de Marseille comme un sanctuaire sacré et inviolable. On ignore ce qui a pu conférer à ce monument un statut si particulier (si ce n'est la résurgence d'une antique coutume médiévale), mais le fait est que la tradition n'a jamais été violée. Les Hérétiques, les Renégats et les Insoumis peuvent venir se réfugier dans la cathédrale sans crainte d'y être pourchassés, le problème est ensuite d'en sortir. Le clocher de Notre-Dame est surmonté d'une statue de la Vierge décapitée, la plupart des Errants marseillais interprètent cette mutilation comme un symbole de l'abandon dont ils sont victimes (dans le Monde Charnel, la statue est intacte).

- La Basilique Saint-Victor. L'un des Lieux Hantés les plus fréquentés et les plus dangereux de Marseille, d'après les rumeurs, les Manichéens ont fait de sa crypte secrète (située au-dessous des sarcophages païens accessibles aux visiteurs mortels) leur quartier général. On prétend que l'endroit abrite également le corps de Xarca, l'ancienne Reine Lassombra de la ville, prête aujourd'hui à se réveiller pour mettre la cité des Vifs à feu et à sang. La nature de la relation que pourraient entretenir les hérétiques et la vieille reine reste mystérieuse, mais il est clair qu'elle n'augure rien de bon pour la Hiérarchie. La Basilique elle-même est vieille de mille cinq cents ans, et demeure le lieu de rendez-vous favori des comploteurs et des renégats de la ville.

Marseille. La Reine Xarca aurait été aperçue dans le Monde des Ombres. Rien ne permet de confirmer cette information, mais la seule mention d'une telle hypothèse sème la panique dans la Necropolis. Pourrait-il tout simplement s'agir d'une manipulation orchestrée par des Manichéens ? Ces derniers auraient-ils perdu le contrôle de la situation ?

- **Le Château d'If.** Depuis sa construction, il y a 450 ans, les Hiérarques de la ville s'en sont servis comme prison, suivant en cela l'exemple du Monde Charnel. Les cellules de cette forteresse, distante du Vieux Port de deux kilomètres, sont faites de métal stygien et protégées magiquement. Toutes les Entraves des prisonniers, lorsqu'on parvient à les retrouver, sont placées dans un lieu tenu secret afin de faire peser sur les captifs une contrainte supplémentaire.

C'est au château d'If que fut emprisonné Solomon Key il y a peu. Il reste l'une des rares personnes à s'en être échappé (les mesures de sécurité ont été considérablement renforcées à la suite de cet épisode humiliant). Il faut dire que la prison renferme un certain nombre de pensionnaires prestigieux, à commencer par Oscar Bettingen, ancien Anacréon destitué, et Aldebert III, un membre illuminé de la Guilde des Moniteurs dont le coup d'état échoua en 1983.

- **La Vieille Charité.** Cet ancien hôpital, qui abrite désormais le Musée des Arts africains et océaniens, a été choisi par les six de Marseille comme leur nouvelle Citadelle (rôle précédemment détenu par le Palais du Pharo et avant lui le Palais Longchamps). En changeant radicalement d'endroit et d'atmosphère, les dirigeants de la ville ont effectué un acte hautement symbolique, censé manifester leur volonté d'évolution et de progrès. Les conseils municipaux s'y tiennent sur une base hebdomadaire, tous les samedis, jour où les visiteurs ne sont pas admis dans le Musée. Il est probable que les dirigeants auront « déménagé » avant la fin du siècle, l'endroit n'offrant pas, malgré leurs farouches dénégations, toutes les commodités voulues.

Extrait de « *Wandering into Darkness* »
— Sophia Kissington (traduction).

Le système politique marseillais n'a rien d'original ni de novateur. La Necropolis se trouve actuellement dans une situation bloquée, un jeu d'influences mettant aux prises deux camps d'importance égale aux conceptions diamétralement opposées. Crystal, Dranger et Scizto, partisans d'un libéralisme outrancier, sont à l'origine de l'arrestation et de la destitution d'Oscar Bettingen, accusé d'abus de pouvoir et de trafic d'esclaves (les docks de la Joliette se prêtant à merveille à ce type d'activité). Ils sont soupçonnés de traiter avec les Manichéens (on reproche à Dranger d'avoir favorisé l'évasion de Solomon Key en freinant les opérations de recherche, une accusation dont il a pourtant tenu à se laver) et ont renié depuis longtemps la plupart des conventions hiérarques.

Leurs Suzerains contrôlent toute la partie est de la Necropolis, y compris le Prado, la Corniche, Endoume et l'ouest de Castellane. Astignac, Ferrandieu et Mortifer sont pour leur part fermement attachés au respect des traditions stygiennes, et n'entendent pas « voir la ville tomber aux mains des hérétiques », selon leurs propres termes.

L'arrestation de Bettingen s'est révélée pour eux une mauvaise opération, dans la mesure où l'Anacréon les soutenait souvent dans les conseils municipaux et que sa voix pouvait leur conférer la majorité lors des votes qui s'y déroulaient. Empêtrés dans leurs querelles mesquines, ils n'ont pas su, ou pas pu, réagir à temps, entérinant de facto une décision qui leur était clairement défavorable. Les suzerains et les Régents de ces conservateurs n'en maintiennent pas moins une emprise assez ferme sur le Panier, la Canebière et le Cours Julien.

Le trafic d'esclaves qui faisait la prospérité de la Joliette ayant été déclaré illégal, le quartier n'a pas tardé à tomber en désuétude. Il est aujourd'hui considéré comme une sorte de no man's land isolé et explosif, où se retrouvent les Renégats et les Hérétiques de toutes conditions pour fomenter quelque sinistre complot. Même les légions des libéraux refusent de s'y rendre. Il faut dire que les bruits qui courent à son sujet n'ont rien de rassurant, les Manichéens y construiraient notamment un immense navire censé embarquer pour les Rives Lointaines au 1er janvier de l'an 2000 (jusqu'à présent, nul témoin n'a pu certifier l'exactitude de cette information). Autre rumeur, certains Errants, secrètement liés aux vampires du clan Giovanni, profiteraient de la fête annuelle des docks pour prendre le contrôle de Vifs isolés, dans un but incompréhensible.

Archaïsme et Fin du Monde : la Politique des Ombres
— pamphlet anonyme.

(...) c'est donc sur les étranges particularismes des marseillais que nous avons choisi de conclure ce chapitre. L'histoire de la plus vieille Necropolis de France est pleine de ces personnages énigmatiques et torturés, de ces despotes cruels ou inconscients qui donnent à la ville toute sa richesse et toute sa profondeur (...)

- **Crystal,** la plus puissante des libéraux, occupe le Siège du Bon Secours, celui des victimes de la folie. Elle a l'apparence d'une fillette de dix ans, avec ses cheveux blonds cendrés et ses doigts délicats. Elle arbore souvent un masque de vieille femme, comme pour rappeler qu'elle préside aux destinées de la Necropolis depuis près de cinq cents ans. Pour l'avoir personnellement rencontrée, je puis affirmer que sa réputation de sadisme candide est très largement usurpée.

- **Révérend Dranger**. Cet Anacréon, dissimulé sous un masque de maroquin terminé par un long bec très caractéristique, est un ancien serviteur du précédent représentant du Seigneur Squelette. Il mourut en effet en 1720, alors qu'il essayait de venir en aide aux victimes du redoutable fléau. Par la suite, il parvint à s'élever dans la Hiérarchie et à prendre la place de celui qu'il avait passé près d'un siècle à servir. Dranger a gardé de ces terribles années une véritable obsession pour la peste. Plusieurs mortels l'ont aperçu à leur côté à l'heure du Grand Passage, leur souriant tristement, le visage empli d'une douce commisération. De plus, usant de l'Arcanos Modelage qu'il maîtrise à la perfection, Dranger s'est souvent fait passer pour certains de ses suzerains. Nous n'en détenons pas la preuve formelle, mais tout laisse à penser que c'est sous l'apparence de l'un d'entre eux qu'il est parvenu à faire échapper Solomon Key.

- **Mortifer** peut être considéré comme une véritable incarnation du mal. Certains n'ont pas hésité à le comparer à Luciano Saronax, auprès duquel il aurait dit-on passé ses plus jeunes années. Ce redoutable Anacréon compense par le charisme et la cruauté ce qui lui manque en intelligence politique. Assis sur le Trône des Larmes d'Or, il en impose au Conseil par son autoritarisme forcené et son regard perçant, que ne dissimule aucun masque (Mortifer n'en a pas besoin, il est mort défiguré, la tête apparemment plongée dans un bain d'acide). Son inflexibilité légendaire lui joue parfois des tours, c'est sans doute à cause de sa rigidité dogmatique que les Conservateurs, qui lui en tiennent toujours rigueur, n'ont pu empêcher la destitution de Bettingen.

« Sortis de l'Ombre/dix-neuvième édition »
— Richard Lecuona, Necropolis de Nice.

Le Midi

Nice

Au grand désappointement de ses habitants, Nice a toujours été considérée, dans la France des Ombres, comme la sœur cadette de Marseille. Il faut dire que les deux Necropolis ont suivi, à peu de choses près, un parcours parallèle. À l'aube du vingt-et-unième siècle, Nice (que ses habitants, dans le Monde des Ombres, ont toujours considérée comme appartenant à la France) se replie elle aussi sur sa politique intérieure, délaissant les affaires du monde, ignorante des dangers qui la guettent.

La Citadelle abrite toujours sept hiérarques et même si le Conseil a plusieurs fois été menacé de dissolution, il semble que la situation soit plus stable ici qu'à Marseille, dans la mesure où tous les hiérarques sont restés officiellement fidèles à Stygia. Les hérétiques sont singulièrement attirés par Nice, dont une partie de la population a pourtant

Poursuivis par la Hiérarchie, les PJ viendront peut-être se réfugier dans ce no man's land que constitue la Necropolis de Nice. Seront-ils pour autant les bienvenus ? On sait que les Errants qui ont choisi d'y élire domicile n'apprécient guère d'être dérangés. Il se pourrait même que certains d'entre eux, en quête de rédemption, choisissent de livrer les nouveaux venus aux Légions qui les poursuivent. Bien entendu, ils se montreront très accueillants dans un premier temps...

migré vers l'Italie, en quête d'une existence plus libre. Il semble que le mélange de conformisme et de paranoïa qui règne entre ses murs (les hiérarques ont jugé plus prudent d'ériger une enceinte autour de leur Cité) ne fasse que renforcer leur détermination. Les dirigeants de la Necropolis ont choisi d'installer leur Citadelle dans le Palais Masséna, près de la Promenade des Anglais.

Cannes

La Necropolis de Cannes ne possède plus d'existence officielle pour la Hiérarchie, depuis que ses hiérarques ont choisi de dissoudre le conseil, au lendemain de la seconde guerre mondiale. La ville n'en continue pas moins d'attirer de nombreux Errants, séduits par l'atmosphère de dégoût et de désespoir qui règne souvent aux abords des casinos. Plusieurs cités voisines, notamment Nice, ont exprimé publiquement le souhait d'annexer ce territoire, sans pour autant donner suite à leurs projets.

Toulon

Cette Necropolis possède depuis quelques années une réputation exécrable. Elle est en effet passée, à la suite d'un coup d'état déguisé, sous la domination d'un triumvirat composé de trois hiérarques tyranniques, qui sont parvenus à évincer leurs adversaires à la suite de manœuvres politiques particulièrement sordides. Non content de placer la cité sous loi martiale, ils ont décrété l'état d'urgence pour lutter contre ce qu'ils appellent la « déliquescence hiérarque ». Le laisser-aller inadmissible des hiérarques de Marseille face à la menace des Spectres du nord est à leurs yeux symptomatique de la situation actuelle.

Les Errants du sud, en coupant tout contact avec Stygia, sont en train de renier les valeurs essentielles auxquels ils ont toujours été attachés. Pour remédier à cet état de fait, les trois « Consuls » mettent actuellement au point un plan de campagne militaire, et envisagent dans un premier temps d'envahir la Necropolis de Hyères. Pour l'instant, la plupart des hiérarques du midi ne prennent pas la menace au sérieux, leurs légions sont apparemment bien plus nombreuses et solides que celles du Triumvirat. Reste à savoir s'ils sauront faire face ensemble le moment venu.

Montpellier

Ne s'étant développée qu'à partir du 10è siècle, la Necropolis de Montpellier a été relativement épargnée par les vicissitudes d'une existence deux fois millénaire. Les colons qui sont à l'origine de sa fondation ont toujours su lui conserver une étonnante stabilité politique, même aux pires moments de son histoire.

Les Séraphins, même s'ils ne parvinrent jamais à infiltrer le pouvoir en place, réussirent dans une certaine mesure à imposer leurs idées. C'est pourquoi la déception des habitants fut terrible lorsqu'ils comprirent que le Mur édifié par Varennes les exclurait du mouvement. Contrairement aux cités voisines, Montpellier n'avait jamais manifesté de haine ou de méfiance à l'écart des Séraphins. Aujourd'hui encore, les Errants de la cité leur gardent de cet épisode une profonde rancune. La Necropolis de Montpellier est célèbre pour son modernisme et l'ouverture d'esprit de ses habitants, inhabituelle dans une cité hiérarque. Le Conseil des hiérarques siège dans la Cathédrale Saint-Pierre.

Le Livre des Errances - *« Atlas géopolitique de la France des Ombres »*
— Nombreux auteurs.

Rennes et Toulouse : Mystiques ou Affranchis ?

Une Rencontre.

Je ne fis connaissance du Comte Bernardin de Syracuse que quelques mois avant sa disparition définitive, alors que fuyant la répression Hiérarque, il avait trouvé refuge avec les siens dans la petite abbaye de Loreta, au plus profond de la vallée d'Aoste. Les ennuis de Bernardin, comme nous aimions à l'appeler, ne dataient pas d'hier. Ancien membre de la guilde des Oracles, il avait dû fuir le midi de la France à la suite d'une violente altercation avec un Anacréon local, il y a de cela près d'un siècle. Nous ne savions rien au sujet de cet incident, mais ce que nous connaissions de Bernardin nous incitait à penser qu'il avait payé cher le prix de sa sincérité.

L'abbaye de Loreta, abandonnée par les mortels à la suite d'un scandale aujourd'hui oublié, nous procurait tout le calme et la sécurité que nous pouvions souhaiter dans le Monde des Ombres, étant donné les circonstances. Je ne faisais pas partie du groupe de Bernardin, mais j'étais déjà à Loreta lorsque lui et sa troupe firent leur apparition. D'abord interloqué par cette arrivée soudaine, moi qui n'aspirais plus désormais qu'à la tranquillité, je fus rapidement rassuré quant aux dispositions de mes visiteurs. C'était des fuyards, tout comme moi, et par une sorte d'accord tacite, nous préférâmes d'abord garder le silence sur les événements qui nous avaient finalement conduits ici, au cœur du massif alpin.

Je ne tardai pas à me lier d'amitié avec Bernardin de Syracuse, si tant est qu'un tel sentiment puisse survivre dans

le Monde des Ombres. C'était un homme sage, aguerri par les épreuves du temps, mais son cœur ne renfermait nulle rancœur et il s'était habitué à une existence difficile, faite de fuites, d'errances et d'égarements. Je restai quatre mois à Loreta, cette période restera à jamais gravée dans ma mémoire comme l'une des plus heureuses de mon existence Outre-Monde.

Les compagnons de Bernardin, trois femmes et deux hommes, que je soupçonnais d'appartenir à la Guilde des Chanteurs, quittaient parfois l'abbaye pendant deux ou trois jours et revenaient aussi soudainement qu'ils étaient partis, sans un mot d'explication. Bernardin et moi profitions de ces absences répétées pour tenir de longues conversations passionnées sur l'histoire, la philosophie et la théologie. Ce furent des moments de pure extase spirituelle. Passant sans nous en rendre compte d'un sujet à un autre, nous arpentions lentement les allées du cloître en ruine et traversions les murs sans même y prêter attention. Pour finir, nos pas nous menaient immanquablement au scriptorium où, la nuit tombée, nous réfléchissions longuement au devenir des Vivants et des Ombres, au devenir de ce monde promis à l'anéantissement. Bernardin savait sur le Monde des Ombres plus de choses que je ne pourrais jamais en apprendre. Il m'arrivait souvent de l'écouter pendant des heures, goûtant chacune de ses paroles dans toute leur infinie sagesse, m'abreuvant sans relâche aux sources bienfaitrices de son troublant savoir (...)

Ce qui suit est un extrait issu de l'un de nos longs entretiens. Ayant moi-même abandonné à Rennes la plupart de mes Entraves, et Bernardin ayant vécu à Toulouse pendant de nombreuses années, il était naturel que la conversation vienne un jour se porter sur les différences fondamentales séparant les deux Necropolis. Je n'ai pu malheureusement retranscrire que de mémoire l'essentiel de cette discussion, mais je pense avoir connu suffisamment Bernardin pour m'être préservé des erreurs de fond les plus graves (...). Puisse l'esprit de mon maître bien-aimé revivre par ces lignes, et mon âme à son souvenir rester fidèle.

Chapitre premier :

où l'évocation de l'histoire toulousaine nous amène à remettre en cause l'existence même de Dieu.

- **Stephen** : Parlez-moi de Toulouse. Vous y avez vécu, m'a dit Alicia. On dit souvent que cette cité a quelque chose de plus que les autres, que l'esprit qui l'anime confine au mysticisme...
- **Bernardin** : *C'est en effet ce que l'on prétend. J'ai vécu à Toulouse à partir du XVIè siècle, à l'époque où les Bogomiles finissaient d'être rattrapés par leur histoire, dépassés qu'ils étaient par la subtilité des manœuvres hiérarques.*
- **S** : Subtilité ?
- **B** : *C'est bien ce que j'ai dit. Contrairement à une idée fortement répandue, la Hiérarchie française est, enfin était,*

l'une des plus souples et des plus intelligentes qui soient. Évidemment, il est impossible de généraliser, et la vieille garde hiérarque a fortement contribué à faire passer l'institution dans son ensemble pour un appareil sclérosé et incapable de s'adapter. Mais je puis t'affirmer pour ma part que la Hiérarchie a parfaitement planifié et organisé la chute des Bogomiles.

- S : Comment ?

- B : *Par un savant travail de sape. Malgré l'influence des Bogomiles, la plupart des grandes Necropolis du sud restaient officiellement sous domination hiérarque. Les quelques Suzerains ou hiérarques encore en place ont attiré l'attention de la population sur les problèmes existants, désignant les Bogomiles comme coupables naturels, à une époque où ces derniers commençaient à être usés par le pouvoir et à perdre leurs croyances.*

- S : Excusez-moi de vous interrompre, mais pourquoi selon vous ces croyances ont-elles été perdues ?

- B : *A l'image des Cathares du Monde Charnel, les Bogomiles croyaient en l'existence de deux mondes parallèles, celui du bien et celui du mal. En arrivant dans l'Outre-Monde, ils pensaient avoir quitté le Monde du Mal, et si celui qu'ils découvraient s'avérait pire encore, il ne pouvait s'agir que d'une situation provisoire : à eux de prouver qu'ils ne s'étaient pas trompés, en remodelant le monde à l'image de leurs rêves.*

- S : Une entreprise fort ambitieuse...

- B : *... et en tant que telle, vouée à l'échec. Les Bogomiles ne parvenaient pas à modifier le cours des événements dans le Monde des Ombres, et il semblait même que les choses ne faisaient qu'empirer. La plupart des Necropolis du sud comprirent qu'elles ne pourraient pas se passer indéfiniment du concours de Stygia, et qu'il leur faudrait un jour ou l'autre collaborer avec la Hiérarchie.*

- S : Ce qui finit par se produire.

- B : *Effectivement. Partout dans le sud, les Bogomiles passèrent des accords plus ou moins secrets avec la Hiérarchie locale, notamment pour éviter que la région ne finisse par sombrer dans une guerre civile. Les hérétiques étaient contestés par la population locale, par sa branche extrémiste (les futurs Séraphins) et par les hiérarques restés fidèles à la Hiérarchie. En désespoir de cause, ils adoptèrent ce qui leur sembla être la solution du moindre mal, tout en affirmant bien haut qu'il ne s'agissait pas d'une reddition mais bien d'un échange, d'une collaboration superficielle, dictée par les circonstances. En réalité, il y avait bien longtemps que les Bogomiles avaient renié leurs convictions, et cette terrible concession devait sceller définitivement leur destin.*

- S : De quelles convictions parlez-vous ? L'existence d'un « Monde du Bien » ? La croyance en un principe supérieur ?

- B : *Je pense qu'il faut plus parler d'un faisceau de croyances que de réelles convictions. Peut-être me suis-je mal exprimé... Les Bogomiles, contrairement aux cathares, ne pensaient pas que le Monde idéal, celui dans lequel ils se trouvaient maintenant, fût gouverné par quelque entité divine, ou du moins cette croyance n'avait-elle jamais été clairement exprimée... Pensez un peu, la seule personne qui à leurs yeux eût pu prétendre à un tel statut n'était autre que Charon, qu'ils considéraient pratiquement comme leur pire ennemi. Sans l'existence de Dieu, le monde des Bogomiles était dès le départ vidé de sa substance, de sa raison d'être. Les hérétiques ne surent pas faire face à ce « vide existentiel ». Ils ne parvinrent jamais à pallier l'absence de Dieu.*

- S : Je sais qu'en de telles circonstances la question peut paraître un peu déplacée, mais croyez-vous personnellement que Dieu n'existe pas ?

- B : *Je ne vois pas plus de raisons d'y croire ou de ne pas y croire dans ce monde-ci que dans l'autre. Notre chemin ne s'arrête pas ici, Stephen, tu le sais tout comme moi. Nous nous trouvons désormais à un carrefour, et nous devons faire un choix.*

- S : Pensez-vous que nous soyons venus dans ce monde pour y être jugés ?

- B : *Je... Je préfère ne pas répondre à cette question.*

- S : Bien, je... Je dois dire que votre scepticisme me laisse parfois... Je veux dire, vous avez vu le Messie, n'est-ce pas ? Vous l'avez vu, et c'est là tout ce que...

- B : *Qui t'a raconté ça ?*

- S : Que... Quelqu'un qui vous connaît bien.

- B : *C'est Damien, n'est-ce pas ? Bah, qu'importe après tout. Oui, j'ai vu le Messie. A deux reprises. Et je ne crois pas plus en Dieu que si j'avais vu Jésus-Christ en personne. Satisfait ?*

- S : Je ne comprends pas...

- B : *Il n'y a rien à comprendre. Je ne vois pas de lien de cause à effet, voilà tout. Ce que je veux dire, c'est qu'à mes yeux, Raphaël peut tout aussi bien prouver l'existence de Bouddha, d'Allah, de...*

- S : Mais c'est bien ce que je veux dire ! Nous savons tous que Dieu et Allah ne sont que deux façons de désigner une même...

- B : *Laisse-moi terminer ma phrase. Raphaël peut également prouver que tout ceci n'a aucun sens.*

- S : Comment cela ?

- B : *Son existence n'est pas une preuve, voilà tout. Il peut parfaitement s'agir d'un être issu de la Tempête, d'un imposteur. Ou d'un archange, très bien, et alors. L'existence de ce que tu appelles « Dieu », la signification de l'Être et du Verbe se situe à mon sens bien au-delà de ces seules spéculations. Sais-tu quelle théorie circulait à Toulouse dans les années cinquante ?*

- S : Mais vous n'étiez plus à Toulouse à cette époque...

- B : *On m'a rapporté la chose : le bruit a longtemps couru que Raphaël était le fils de Charon et de Dame Destinée. L'idée en elle-même a quelque chose de remarquable, tu ne trouves pas ? Cela n'a aucun sens, mais cela veut également tout dire. Ne serait-ce qu'au titre d'allégorie...*

- S : J'ai peur de ne pas comprendre...

- B : *Je crains que nous nous perdions en oiseuses digressions. Si tu savais les nuits stériles que j'ai déjà passées à évoquer ce genre de sujets... Parlons plutôt de ta Necropolis, veux-tu ? Je ne suis jamais allé à Rennes.*

- **S** : Rennes ? C… Comme vous voudrez. C'est une cité merveilleuse, quoique affligée d'un certain conformisme au plan strictement architectural, du moins dans le Monde Charnel. Comme vous le savez certainement, la ville fut ravagée par un gigantesque incendie, en 1720, un incendie dont les répercussions s'étendirent au Monde des Ombres.

Chapitre deuxième

où l'on évoque l'émancipation de Rennes et son statut de ville franche. Des comparaisons qui en résultent.

- **B** : *Peux-tu m'en dire plus au sujet de cet incendie ?*
- **S** : Et bien… Disons que la Necropolis de Rennes a toujours attiré les Renégats de tous bords. C'est d'ailleurs à mon sens l'une de ses principales différences avec Toulouse, par ailleurs. C'est tout ce qui peut séparer les hérétiques des renégats, si vous suivez le cours de ma pensée. Les Renégats veulent détruire la société patiemment édifiée par la Hiérarchie, non parce qu'ils pensent qu'elle repose sur des croyances erronées mais parce qu'ils estiment qu'elle est intrinsèquement injuste et dépassée. Ce sont des révolutionnaires, pas des idéalistes.
- **B** : *Tu sembles éprouver pour eux la plus grande des admirations…*
- **S** : Je ne cherche pas à en faire un secret. Même si je n'ai jamais pris une part active à leurs actions, j'ai toujours soutenu leur cause… Mais revenons à votre première question, si vous le permettez. En 1720, la Necropolis se trouvait encore aux mains de la Hiérarchie, deux millénaires de relations passionnelles, chargées de haine et de rancœur. Rennes n'a jamais fait le deuil de son antique liberté. Les premiers Errants qui s'étaient établis au confluent de l'Ille et de la Vilaine entretenaient de solides relations avec les druides gaulois, des relations auxquelles la Hiérarchie mit un terme presque définitif en déferlant sur la région, à la suite des légions de César. A l'époque, les Errants ne communiquaient avec les Vifs que pour des raisons purement pratiques, honorant les termes d'un pacte antique aujourd'hui oublié. Je n'ai jamais réussi à comprendre quelle était la nature exacte de leurs rapports. Probablement reposaient-ils sur une sorte de crainte mutuelle, une crainte teintée de respect. Seuls les druides les plus anciens communiquaient avec les Ombres, lesquelles, après quelques échanges fructueux, finissaient invariablement par quitter la région pour se diriger vers les terres du nord, où elles espéraient embarquer vers les Rives Lointaines auxquelles aspiraient les gaulois, malgré la présence du Rédempteur.
- **B** : *Tu crois donc en l'existence de cette… de cette entité ?*
- **S** : J'ai vu des choses… des choses qui vous auraient définitivement convaincu d'y croire vous aussi, si vous les aviez vues.
- **B** : *Quel genre de choses ?*
- **S** : A mon tour de garder le silence, non ? Si vous tenez vraiment à le savoir, j'ai vu la fameuse lanterne dont parlent les légendes, perdue dans la brume, au moment du quatrième maelström. J'étais encore très jeune, à l'époque, je venais de mourir. Mais je sais ce que j'ai vu. Cela n'avait rien d'une « allégorie », Bernardin. Pourquoi croyez-vous que je sois là aujourd'hui ? J'en ai peut-être trop vu. N'oubliez pas que la Bretagne est une terre de légendes… J'ai discuté avec des Changelins, savez-vous ? A Carnac, au milieu des dolmens. Une nuit entière, j'ai pleuré avec eux. J'ai vécu trois ans dans une masure abandonnée, près de l'Anse de Sennival, dans le Cotentin. Là aussi, j'ai contemplé des merveilles dont vous n'avez peut-être pas idée. J'ai couru dans les landes battues par un vent que je ne pouvais pas sentir, hurlant de terreur, poursuivi par des monstruosités sans nom. J'ai vécu, Bernardin. Soyez-en persuadé.
- **B** : *Mon intention n'était pas de t'offenser, Stephen. Pardonne mon scepticisme de vieillard désabusé. J'ai vu des choses, moi aussi. Nous n'allons pas faire un concours, tout le monde sait que ce monde recèle bien plus de mystères que celui des vivants. Paradoxalement, et malgré tout ce que j'ai pu te dire, je suis persuadé que nous sommes plus près de ce qui fait l'essence même de l'Existence que ne le seront jamais les Vifs. Revenons à Rennes…*
- **S** : Où en étais-je ? Ah oui, l'incendie. Quand les hiérarques arrivèrent à Rennes, les relations entre les Errants et les druides cessèrent brusquement, du moins en surface. Je ne serais pas étonné d'apprendre qu'elles se maintinrent quelque temps de façon totalement clandestine. Les druides finirent par disparaître et les cultes qu'ils rendaient à la nature avec eux. Les Ombres locales assimilaient à raison les romains aux envahisseurs hiérarques, ils ne leur pardonnèrent jamais ce qui s'était passé. La Hiérarchie avait foulé aux pieds leurs croyances et réduit leurs espoirs à néant. Comme cela se passe souvent en pareil cas, les deux cultures ne tardèrent pas à s'interpénétrer et la région connut ce que certains essaient aujourd'hui encore de faire passer pour une sorte d'âge d'or. Nous savons tous qu'il n'en fut rien. Les premiers Errants opposèrent toujours à la Hiérarchie une résistance passive qui trouva son point culminant en 1720. L'histoire de la ville n'avait été jusque là qu'une succession de coups d'état manqués et de manipulations souterraines, orchestrées par une multitude d'organisations plus ou moins rivales. L'un de nos hiérarques, je ne me souviens plus de son nom, émit d'ailleurs une remarque judicieuse à ce sujet, peu de temps avant l'incendie qui devait marquer sa destitution. Il souligna le fait que les Ombres de Rennes, empêtrées dans une bataille politique vieille de vingt siècles, se comportaient comme les Vampires du Monde des Vifs. L'ironie de la situation résidait surtout dans le fait qu'il n'y avait jamais eu beaucoup de Vampires en Bretagne, « on peut légitimement s'interroger sur les raisons d'une telle absence » déclara l'Anacréon, « et n'y voir que le reflet putrescent de notre propre absence au monde ». Toujours est-il qu'en 1720, la plupart des Renégats étaient parvenus à se mettre d'accord sur le fait qu'il fallait débarrasser la Necropolis de la présence Hiérarque, impuissante à juguler la menace représentée par les Spectres. Tout ce que les Renégats comptaient d'Artefacteurs, d'Apparitions et de

Marionnettistes fut mis à contribution. Les Changelins, avec lesquels les Renégats entretenaient généralement de bonnes relations, furent mis dans la confidence. Malgré leurs protestations, les Errants passèrent rapidement à l'action et par l'entremise d'humains trop fragiles, dévastèrent totalement la cité des Vifs, au mépris du danger. Les conséquences se révélèrent désastreuses. Construite principalement en bois, la ville brûla pendant six jours, emportant avec elle une multitude d'Entraves, plongeant bon nombre d'Errants dans la confusion la plus totale. Les Hiérarques, au premier rang desquels les Marchands de Sable et les Oracles qui avaient tenté de les prévenir, furent impitoyablement massacrés.

- **B** : *Oracles, dis-tu ?*
- **S** : Eux seuls collaboraient avec la Hiérarchie. Vous savez comme moi que cela est souvent arrivé, y compris depuis le soi-disant démantèlement des Guildes.
- **B** : *Je m'étonne seulement de cet état de fait… Je pensais que, même en Bretagne, les Oracles étaient fidèles à Dame Destinée.*
- **S** : Je ne vois pas en quoi cela est contradictoire.
- **B** : *Dame Destinée a toujours servi la cause des opprimés.*
- **S** : Quand bien même cela serait, ce dont vous me permettrez de douter, cela prouve en tous cas que ces relations n'étaient pas basées sur un rapport de réciprocité. Peu importe… Cette date est à marquer d'une pierre blanche dans l'histoire de notre Necropolis. L'incendie contribua indirectement à gonfler les rangs des Renégats, désormais maîtres de la ville. On instaura une sorte de sénat, les Errants eurent pour la première fois le droit d'élire leurs représentants, un par Guilde. La démocratie faisait son entrée en Bretagne, près de soixante-dix ans avant la Révolution du Monde Charnel. Elle est, aujourd'hui encore, la seule maîtresse du destin rennais, grâce en soit rendue à ces renégats que vous semblez décrier.
- **B** : *Seigneur, comme tu y vas ! Il s'agit d'une simple divergence de points de vue, rien de plus. Jamais je ne songerais à critiquer la seule force qui ait été capable de renverser la Hiérarchie par ses propres moyens, et de façon aussi définitive…*
- **S** : Vous oubliez le Roi-Néant.
- **B** : *Quelles que soient les turpitudes dont nous pouvons faire grief aux membres de la Hiérarchie, n'oublie jamais que ce sont des Ombres, comme nous. Les Spectres représentent le mal, Stephen, et contre ce mal nous ne pouvons rien.*
- **S** : Je suppose que vous avez raison.
- **B** : *Espérons-le… Bah, ne laissons pas ces sinistres pensées assombrir un horizon déjà bien chargé. Regarde cette montagne devant nous, as-tu jamais rien contemplé de plus beau, de plus simple, de plus évident ? Même à notre échelle, le temps ne vient pas altérer sa pureté. C'est dans ces rares moments que notre condition me paraît acceptable. Mais continue, je t'en prie, je t'ai interrompu.*
- **S** : Que voulez-vous savoir de plus ? Je vous ai déjà dit l'essentiel.
- **B** : *Parle-moi de la Necropolis, de l'atmosphère qui y règne, des Ombres qui l'habitent… Est-ce vraiment si… différent ?*

- **S** : Eh bien… disons que cela ne ressemble à rien de connu, en effet. Malgré l'incendie, la ville a su conserver un cachet inimitable. Dans le Monde Charnel, Rennes a été reconstruite de façon très classique, rues rectilignes, hautes maisons de granit ornées de balcons et de pilastres. Quelques Hôtels particuliers ont échappé aux flammes et viennent s'intégrer harmonieusement dans cet ensemble, tout comme les immeubles modernes qui ont été construits depuis. Dans notre monde, l'ensemble possède un caractère quelque peu iconoclaste, tout à fait en accord avec l'esprit de la ville. Les anciennes constructions aujourd'hui disparues dans le Monde Charnel, subsistent dans le nôtre, la plupart du temps, ce ne sont que de pâles reflets se superposant à de nouvelles structures.

- **B** : *L'impression doit être quelque peu surréaliste.*

- **S** : C'est le moins que l'on puisse dire. Le plus surprenant, c'est cette impression de liberté incomparable : chacun est libre de son destin. Pas de Légionnaires, pas de Patrouilles. C'est assez difficile à concevoir.

- **B** : *Pourtant, nous le pouvons. Ici même…*

- **S** : Ce n'est pas la même chose. Toutes les Necropolis françaises ont, à un moment ou à un autre, été soumises à l'autorité hiérarque. Rennes est la preuve vivante, si je puis dire, que ce phénomène n'a rien d'irréversible.

- **B** : *Non ? Je n'en suis guère convaincu. Parlons plutôt de la ville elle-même.*

- **S** : Les Ombres de Rennes ont installé leur citadelle à l'Hôtel de Ville. La Citadelle Hiérarque avait été conçue sur les fondations du Palais de justice qui fut construit au XVIIè siècle et qui est aujourd'hui abandonné. Je me suis laissé dire que les Manichéens l'avaient récemment incendié dans le Monde Charnel, pour bien signifier aux hiérarques que tout était fini.

- **B** : *Je suppose que les Renégats désapprouvent ce genre de procédés ?*

- **S** : C'est une certitude. L'influence des Manichéens est très mal accueillie au sein des classes dirigeantes. Je crains pour elles qu'il ne soit déjà trop tard. Ces nouveaux Hérétiques ont fait de notre Necropolis l'une de leur principale place forte. Leur technique est aussi simple qu'efficace, ils infiltrent toutes les structures existantes et les mettent à mal pour mieux en démontrer l'inutilité. A Rennes, leur tâche est d'autant plus aisée que les Renégats se sont chargés du travail à leur place, les sénateurs ne possèdent qu'un rôle assez limité sur la politique locale. Ce que je veux dire, c'est qu'il n'y a pas vraiment de politique locale, et que tout le monde semble s'en satisfaire. Les rennais n'ont jamais abandonné leurs convictions. Ils réfutent l'autorité sous toutes ses formes, car ils en craignent les débordements. Je puis l'affirmer d'autant plus facilement que je partage leur opinion. Nous n'aspirons pas à être commandés, mais bien à être guidés, c'est de leaders spirituels dont nous avons besoin, pas de chefs militaires implacables. C'est pourquoi les Manichéens n'ont pas éprouvé la moindre difficulté à se faire accepter par la population, alors qu'à Nantes ou à Brest, par exemple, la situation a fini par dégénérer en guerre civile.

- **B** : *Puisque tu abordes la question, j'aimerais que tu me parles un peu des Séraphins. Pourquoi à ton avis ne sont-ils jamais parvenus à percer dans votre région ?*
- **S** : Parce que nous n'avons jamais eu besoin d'eux. Les Séraphins n'ont fait que reprendre à leur compte le discours des Bogomiles, se présentant comme les seuls détenteurs de la vérité, comme les seuls hérétiques « authentiques », tous les autres ayant été à leurs yeux pervertis par l'influence de la Hiérarchie. Je n'ai jamais adhéré à ce genre de philosophie dichotomique selon laquelle le bien et le mal constitueraient deux notions bien définies, séparées par une barrière infranchissable. Je ne crois qu'en une chose, la liberté. Et je pense que la plupart des Errants de Rennes partagent mon point de vue.
- **B** : *Pardonne mon outrecuidance, mais j'ai le sentiment que tu viens seulement de réfléchir à la question.*
- **S** : Pourquoi dites-vous une chose pareille ?
- **B** : *Oublions ça (...). Tu évoquais Nantes et Brest, tout à l'heure, et cela m'intéresserait que nous y revenions un peu...*

Je ne savais plus quoi dire. Il était manifeste que je m'étais emporté, moi d'habitude si calme et si réservé. Une fois de plus, mon Côté Sombre tentait subrepticement de prendre le contrôle de mes émotions. J'en venais à m'enflammer, à proférer des demi-vérités, à parler de choses que je ne comprenais pas. Je connaissais parfaitement ce sentiment d'euphorie colérique, pour l'avoir éprouvé à maintes reprises dans le passé. Il fallait que cela cesse. Je me maudis à voix basse. Mon alter ego se fit plus discret mais je pouvais sentir sa présence, il attendait tapi dans l'ombre, se nourrissant de mes moindres défaillances. Cela m'avait déjà coûté très cher, c'est à cause de ce genre de petites plaisanteries que j'avais dû fuir la France. J'étais épuisé par ce long combat intérieur, découragé aussi. Il fallait que je fasse le point. Bernardin, intrigué par mon silence, gardait les yeux fixés sur moi. De toute évidence, il savait. « J'ai une meilleure idée... » annonçai-je en retournant vers les logis abbatiaux, où j'avais entreposé les maigres effets qui me restaient. Bernardin marchait sur mes talons, et son silence était pour moi un réconfort. Je m'agenouillai à terre et enfonçai la main dans une petite cavité, creusée à même le mur. J'en retirai un volume usé, aux pages racornies. Comme j'avais aimé ce livre ! Comme j'avais rêvé en parcourant ses pages ! Désormais, ces choses avaient perdu beaucoup de leur attrait, pour moi. Je le tendais à Bernardin. « Page 146 », lui annonçai-je. « Le Livre des Errances, Atlas géopolitique de la France des Ombres » énonça-t-il. « Nombreux auteurs. Des amis à toi ? ». Je n'allais pas lui dire que j'avais volé cet ouvrage à un Errant compagnon de voyage. « Pas vraiment » avouai-je. « En fait, j'ai trouvé ce volume ». Bernardin haussa un sourcil. Manifestement, il ne croyait pas un mot de ce que je lui disais. « Voyons un peu cela... Page 146, dis-tu ? »

Afin de conserver au récit une certaine cohérence, j'ai choisi d'intercaler au milieu de ce dossier les extraits du Livre des Errances que Bernardin a dû parcourir. J'ai pris la liberté d'y adjoindre les passages concernant les Necropolis du sud sacré, Bordeaux et Perpignan, ainsi que celui concernant La Rochelle.

— Note d'Etienne de Souvray

L'Ouest Mystique

Rennes

Dernier point sur lequel il est nécessaire d'insister, la Necropolis de Rennes n'est située qu'à une cinquantaine de kilomètres du mur de Varennes, et cette proximité ne va pas sans quelques désagréments. La menace spectrale, plus vive que jamais, plonge les Sénateurs dans des abîmes de perplexité : faut-il tenter une percée pour repousser les envahisseurs qui selon toute vraisemblance se massent déjà aux abords de l'édifice, prêts à s'engouffrer dans la première brèche qui s'ouvrira ? Faut-il au contraire tenter de préserver ce qui peut l'être en consolidant les murs, voire en fortifiant la Necropolis elle-même ? Les Sénateurs Weiner et Guerdenec, représentants respectifs des Confesseurs et des Messagers (les deux Guildes les plus influentes actuellement), se sont déjà prononcés pour une solution bâtarde. « De toute évidence, le Mur vit ses dernières années », ont-ils déclaré à plusieurs reprises. Ils ont notamment proposé de colmater les brèches qui commencent à fissurer l'édifice, d'ériger des postes avancés entre le Mur et la Necropolis, et de fortifier cette dernière pour parer à toute éventualité. Les Manichéens ont accueilli cette proposition avec le scepticisme qu'on leur connaît. A leurs yeux, l'invasion spectrale est de toute façon inéluctable.

Brest

Aux yeux du visiteur, Brest est une Necropolis en état de siège. Entièrement fortifiée, la Cité est pourvue d'un impressionnant système de défense, et les Errants locaux semblent constamment sur la défensive. Il faut dire que la ville émerge actuellement d'une pénible guerre civile qui l'a laissée exsangue. Malgré leur influence considérable, les Manichéens ont été publiquement bannis de Brest, après un coup d'état avorté, l'œuvre selon David lui-même d'une « poignée d'agités incontrôlables ». Même s'il semble que les Manichéens aient tenté de se racheter une crédibilité après cet épisode désastreux, le résultat est là aujourd'hui : il règne à Brest la même atmosphère de paranoïa et de déliquescence que dans n'importe quelle Necropolis Hiérarque. Le désespoir imprègne ses murs comme une liqueur poisseuse et nauséabonde. La ville vit dans la terreur et la confusion, et les rumeurs d'infiltration spectrale s'amplifiant ici comme partout ailleurs ne font rien pour arranger les choses.

Des centaines d'Ombres ont préféré quitter la ville par la voie des mers, suivant en cela les conseils des Manichéens,

à la recherche d'un monde meilleur. Celles qui sont restées se plient tant bien que mal à la discipline imposée par les cinq en place. La politique en vigueur est un curieux mélange d'hérésie inconsciente et d'autoritarisme fascinant. Bérangère Terrenoire, qui trône sur le Siège des Eaux Ardentes, est sans doute le personnage le plus influent de la cité. Elle appartient également à la Guilde des Confesseurs, et arbore un masque noir tout en longueur.

Malgré son passé agité (la ville servit plusieurs fois de refuge à des Séraphins en fuite), Brest a totalement renié les valeurs qui étaient autrefois les siennes. Elle ne se considère plus comme faisant partie du mouvement Séraphin, pas plus qu'elle n'adhère officiellement aux thèses de la Hiérarchie ou à celles des Manichéens.

Quelques bâtiments d'intérêt : le château du XVè siècle qui abrite le Musée de la Marine dans le Monde Charnel a toujours servi de Citadelle («la seule chose qui soit restée constante dans cette Necropolis » a dit un jour un visiteur) et la Tour de la Motte-Tanguy, symbole du passé militaire de la ville, a été transformée en prison, grâce à des techniques oubliées qui rappellent celles employées par les hiérarques de Marseille pour le Château d'If.

Nantes

A l'image de son reflet du Monde Charnel, la Necropolis de Nantes a toujours disputé à Rennes son titre de capitale de la Bretagne. Il faut dire que cette cité fière et altière s'est presque systématiquement retrouvée impliquée dans les grands mouvements qui ont bouleversé le paysage de la France des Ombres. Les hérésies Bogomile, puis Séraphine, y ont reçu dès le commencement un accueil plus que favorable. Les Anacréons de Nantes, en place pour certains depuis plus d'un millénaire, ont notamment pris part aux discussions qui ont précédé le cinquième Maelström sur l'opportunité de rouvrir le Mur.

A l'instar de Brest, Nantes a connu une terrible guerre civile, initiée conjointement par les Spectres et les Manichéens, dont elle ne semble toujours pas s'être définitivement sortie. Elle ne doit qu'à l'exceptionnelle personnalité de l'un de ses dirigeants, François II, dernier Duc de Bretagne, la chance d'être encore debout. Souvent décrié, parfois traité d'imposteur, François II, qui occupe toujours le Siège du Silence, est bien semble-t-il le même François qui perdit la Guerre Folle l'opposant à la Régente Anne de Beaujeu et en mourut, miné par le chagrin, six semaines plus tard. Le souverain, aujourd'hui unanimement reconnu, ancien compagnon de Guillaume de Varennes, a trouvé dans la mort le succès qui lui échappait dans la vie. Son trône, ainsi que celui des huit autres (Nantes est l'une des rares Necropolis à n'avoir supprimé aucun siège), se trouve dans l'impressionnant Château des Ducs de Bretagne, adopté comme Citadelle depuis la fin de sa construction.

Nantes. Que se passerait-il si la fameuse épée de François II, symbole de son autorité royale, venait à disparaître ? Il est clair que l'avenir de l'Anacréon serait très vite menacé. Mis dans la confidence par l'une des proches de François, les PJ sont chargés de retrouver le précieux artefact, probablement volé par un rival trop ambitieux (les deux Moniteurs ont été tués). Y parviendront-ils à temps, avant qu'une guerre civile ne soit déclenchée ?

Conciliant mais autoritaire, rêveur mais efficace, François II est parvenu presque à lui seul à débarrasser la ville des Spectres qui l'infestaient en concluant avec les Manichéens une alliance temporaire, ce que lui reprochent maintenant ses pairs (il faut préciser que François II s'est entretenu avec les Manichéens sans les consulter). Une seule chose empêche pour l'instant les sept d'évincer leur encombrant rival, la perspective d'une nouvelle guerre ouverte (les Manichéens sont prêts, nous dit-on, à reprendre les armes à la première occasion).

Nous conclurons par une étonnante curiosité : la Cathédrale Saint-Pierre de Nantes, déclarée « zone interdite » par un ancien décret apparemment toujours respecté, abrite la dernière Entrave de François II. Le tombeau qui abrite sa dépouille et celle de sa femme, Marguerite de Foix, et dans lequel se trouve également son épée de bataille, une lame étincelante qui lui sauva souvent la vie, est tout ce qui lui reste d'un passé aujourd'hui oublié. Il est gardé, dit-on, par deux Moniteurs impassibles, postés en faction depuis plusieurs siècles. La légende prétend que Raphaël lui-même y a été aperçu à plusieurs reprises.

Le Sud Sacré

Bordeaux.

Bordeaux est une ville pleine de contradictions. L'histoire de cette Necropolis est faite d'engouements passagers et de volte-face inattendues, de brusques retournements de situation et de longues hésitations. Aujourd'hui encore, elle est la seule cité du sud à revendiquer un découpage en « domaines », un système que même les plus rigides des Necropolis Hiérarques ont renoncé à mettre en application. Malgré ses fréquentes dénégations, la Necropolis de Bordeaux s'est toujours présentée comme la grande rivale de Toulouse et semble avoir souvent mis un point d'honneur à prendre l'exact contre-pied des décisions de sa voisine. Lorsque émergea l'Hérésie Bogomile, Bordeaux fut, contrairement à sa voisine, l'une des premières Necropolis à prendre fait et cause pour elle. N'oublions pas que Toulouse, même si elle devint plus tard la capitale des Bogomiles, ne céda à leurs assauts que par la force des choses.

Paradoxalement, Bordeaux fut l'une des dernières cités à accepter la présence des Séraphins, qui personnifiaient pourtant aux yeux de la plupart des Necropolis du sud le

renouveau de l'hérésie cathare. On sait qu'il n'en fut rien pour Bordeaux, en sollicitant l'aide des Necropolis de Marseille et de Lyon, les hiérarques de la cité girondine ont initié la plus grande guerre civile à avoir jamais ravagé le sud du pays. Par la suite, ils sont très largement revenus sur leurs positions, célébrant le culte de Raphaël comme nulle part ailleurs, ouvrant leurs portes aux Séraphins et s'affirmant comme les dirigeants les plus libéraux du sud, non sans avoir initié une bonne dizaine de coups d'état et de remaniements politiques suspects.

Peu de temps avant la disparition de Charon, qui vouait à la plupart des bordelais un mépris incommensurable, la Necropolis prit part aux débats concernant la réouverture du Mur et s'y déclara farouchement attachée, au contraire de la plupart des autres cités du sud, plus par esprit de contradiction que par réelle nécessité. Il faut également préciser qu'à cette époque, la ville avait déjà subi plusieurs incursions de Spectres. Aujourd'hui, la situation n'a comparativement jamais paru aussi stable, malgré la menace que font peser sur la sécurité de la Citadelle les nombreux espions du Roi-Néant. La Necropolis est divisée en domaines, qui font souvent figure d'ambassades.

Bordeaux est l'une des seules Necropolis où toutes les tendances, y compris celles du néant, peuvent s'exprimer à peu près librement. Les hiérarques de Toulouse se sont publiquement inquiétés de cet état de fait, et accusent leurs homologues bordelais d'avoir cédé aux forces du Souverain Maudit. C'est ainsi que la plupart des Églises appartiennent aux Séraphins, que le Triangle est placé sous domination Hiérarque, que le Grand Théâtre abrite les seuls représentants français des terribles Avocats - une secte d'Hérétiques dont les Manichéens se seraient fortement inspirés, même s'ils l'ont toujours nié - et que la plupart des Quais de la Garonne sont patrouillés par des cohortes spectrales, qui semblent se sentir ici chez elles.

Le Conseil de Bordeaux siège dans l'Hôtel de la Bourse, sur l'ancienne Place Royale, à proximité des zones contrôlées par le Roi-Néant. Il est composé de quatre hiérarques plus ou moins solidaires, dont le tristement célèbre Docteur Vaillance, un psychopathe bouffi d'orgueil que les rumeurs prétendent au service du Roi-Néant lui-même. L'avenir, affirment certains responsables sarcastiques, devrait bientôt lui donner l'occasion de démontrer sa loyauté, un Cercle de Magistrats bordelais prépare en effet sa destitution.

Perpignan

La Necropolis de Perpignan n'a jamais exercé une influence importante sur la France des Ombres, si ce n'est peut-être au niveau spirituel. La ville a toujours été empreinte d'un certain mysticisme, comme en témoignèrent en leur temps les assauts infructueux de Luciano Saronax qui vint buter sur une vaillante résistance, et d'un esprit d'indépen-

dance, qui culminent dans la structure même de la Cité, dépourvue de Citadelle. Le Palais des Rois de Majorque, vaste place forte de brique rouge construite autour d'une cour à arcades, ne constitue une solution de repli qu'en cas d'attaque extérieure. C'est d'ailleurs dans ses murs, protégés par d'étranges artefacts, que les Séraphins se réfugièrent et parvinrent à décourager la Hiérarchie lors des terribles batailles du XIXè siècle.

Autre particularité, la Necropolis n'est pas dirigée par un groupement d'Anacréons, mais par un Conseil Mystique, composé exclusivement d'Oracles et de Marchands de Sables. On prétend que ces Errants entretiennent encore de nombreux contacts avec les Vifs, notamment par l'entremise de la Confrérie du Saint-Sang. Les membres de cette Société, chargés autrefois d'assister et de réconforter les condamnés à mort, sont aujourd'hui supposés s'être repliés sur leurs anciennes traditions. On suppose qu'ils tentent de rentrer en contact avec les condamnés qu'étaient chargés d'assister leurs ancêtres. Certains de ces suppliciés seraient même des vampires Nosferatu pourchassés par l'Inquisition, qui protégeraient désormais les Entraves des Errants (le cas se retrouve notamment à Lyon, avec les Giovanni).

Au plan architectural, on notera, outre le fameux Palais évoqué plus haut, la très méridionale Cathédrale Saint-Jean, dont la statue du Dévot Christ, dans notre monde, est devenue méconnaissable. Comme toutes les cathédrales du Monde des Ombres, celle-ci présente tous les signes d'une destruction annoncée, façades érodées, vitraux brisés ou ternis, nefs et portails dévastés ou sérieusement endommagés, qui n'empêchent pas les Séraphins locaux de lui rendre un véritable culte, Raphaël s'y étant manifesté à plusieurs reprises.

La Rochelle

Les Errants de cette Necropolis se sont toujours montrés indifférents aux bouleversements qu'a connus leur cité dans le Monde Charnel. Rasée par Richelieu en 1628, la vieille ville a conservé dans le Monde des Ombres un aspect médiéval, souvenir de la splendeur passée de la cité. Comme leurs homologues du sud, les hiérarques de la Rochelle ont toujours manifesté une sympathie marquée pour la cause hérétique, qu'ils ont soutenue à plusieurs reprises. Qu'on ne s'y trompe pas cependant. La Rochelle sait faire preuve lorsque le besoin s'en fait sentir, d'un bel esprit d'indépendance. Elle a notamment soutenu Bordeaux lors du débat sur l'ouverture du Mur, bien qu'au contraire de la Capitale Girondine, elle ait été relativement épargnée par les attaques de Spectres. Sans être ouvertement opposées à leurs voisins Séraphins, les Ombres de la Rochelle, à l'image de leurs homologues vivants, ont souvent revendiqué leur différence (la Hiérarchie n'est d'ailleurs jamais véritablement parvenue à s'y implanter).

La Necropolis est dirigée par trois hiérarques, qui ont pris possession des quatre tours de la ville pour en faire leurs Citadelles. C'est ainsi que la Tour Saint-Nicolas, la Tour de la Chaîne et celle de la Lanterne ont été transformées en véritable places fortes, que leurs hiérarques respectifs n'abandonnent que le temps d'un conseil, dans l'ancien Hôtel de Ville. Les lois auxquelles sont soumises les Ombres de la Rochelle peuvent parfois paraitre sévères au visiteur, surtout pour une Necropolis réputée si libérale, c'est que plus encore qu'à son indépendance, la ville tient à sa sécurité.

Les quelques rares Spectres qui s'y aventurent risquent gros (notez que la chose leur est en soi indifférente...). Les prisonniers sont emmenés dans un fort de l'Île de Ré, désormais reliée au continent par un pont que les Errants n'hésitent pas à emprunter, pour y être soumis à d'anciens rituels de torture. Si l'utilité de telles procédures échappe encore aux voisins, force est de constater que la Necropolis de la Rochelle, contrairement à ses voisines, jouit d'une certaine prospérité, une certaine quiétude qu'aucune menace spectrale n'est venue jusqu'à présent entacher.

Le Livre des Errances - « *Atlas géopolitique de la France des Ombres* »
— Nombreux auteurs.

Chapitre troisième

Où l'on revient sur la Necropolis Toulousaine, à grands renforts de savants arguments.

Bernardin me rendit le volume en souriant. « Très intéressant, quoique parsemé d'inexactitudes flagrantes » commenta-t-il.

- S : Vous faites allusion au passage sur Bordeaux, je suppose...
- B : *Effectivement. Tes auteurs semblent y suggérer en premier lieu que Toulouse a résisté vaillamment aux Bogomiles avant de succomber à leurs coups. En vérité, l'assaut fut donné de l'intérieur, tout comme à Albi. C'était une invasion soigneusement préparée ; bien avant de se retrouver aux portes de la ville, les Bogomiles avaient convaincu certains de ses dirigeants de la justesse de leur cause.*
- S : On retrouve l'épisode des Séraphins, non ?
- B : *On peut voir les choses ainsi. La vérité peut revêtir plusieurs visages, ne penses-tu pas ? Toulouse est certainement la Necropolis la plus importante de France, plus importante encore que Paris, au plan de l'émancipation spirituelle du pays. Charon s'en est aperçu lorsque ses émissaires lui ont raconté comment ils avaient été reçus, lors de la signature du fameux traité...*
- S : Celui qui devait signifier la fin des Bogomiles ?
- B : *Celui-là même. Les Envoyés de l'Empereur s'attendaient à arriver en terrain conquis mais pensaient par là même qu'ils se heurteraient à une sorte de défiance passive, que les Archontes Bogomiles mettraient beaucoup de mauvaise volonté à signer le traité. C'est tout le contraire qui arriva. Les Hiérarques furent traités avec une déférence qu'ils n'avaient jamais connue en France, même dans une cité comme Lyon ou Paris, pourtant toute entière acquise à leur cause. Il émanait des dirigeants une certaine noblesse désespérée, un courage insensé qui produisit sur les Émissaires une très vive impression. En paraphant le traité, les Bogomiles se suicidaient, et ils le savaient. Ils mirent pourtant un soin tout particulier à le faire.*
- S : Mais les plus virulents, les plus intelligents d'entre eux devaient déjà penser à l'avenir...
- B : *Je pense qu'ils n'étaient au début qu'une majorité. Les Ombres qui embrassaient la cause des Séraphins étaient des Ombres jeunes, dépourvues d'expérience, qui ne voulaient pas que le rêve chéri par leurs ancêtres s'éteigne avec eux. Les Domems et les Revenants de la ville avaient perdu tout espoir.*
- S : Ce désespoir semble revenir hanter régulièrement votre Necropolis. Pourtant, la Cité renaît à chaque fois de ses cendres...
- B : *Depuis la disparition de Varennes, l'espoir n'est jamais revenu à Toulouse. Son prétendu suicide, ou pire encore, a jeté le trouble sur les Ombres de la ville, et ses implications sont trop nombreuses et trop évidentes pour que celle-ci puisse s'en remettre. Mais pour le reste, tu as sans doute raison, après la signature du traité, le moral était tombé au plus bas. Notre glorieuse Necropolis voyait s'effondrer ses rêves les plus fous comme un château de cartes. « chimères absurdes balayées par le vent » a dit un poète de l'époque. C'était oublier le remarquable esprit d'adaptation des Errants toulousains. Deux siècles plus tard, grâce en soit rendue à Guillaume, l'étendard de notre cité brillait de nouveau au firmament, et toutes les Necropolis du sud s'y ralliaient les unes après les autres. A l'époque, nous prenions les attaques lancées par Luciano Saronax comme un hommage, la reconnaissance de notre puissance et de la menace que nous faisions peser sur la Hiérarchie.*
- S : Vous n'avez jamais douté ?
- B : *Si, bien sûr. Quelques mois avant le miracle qu'allait représenter pour nous l'apparition de Raphaël, nous étions de nouveau prêts à tout abandonner. Les Légions de Saronax étaient animées d'une farouche détermination. C'était un chef militaire redoutable, doublé d'un terrible stratège. Charon ne l'avait pas choisi sans raison.*
- S : Mais arrive 1792...
- B : *Une date clef de notre histoire, et de l'histoire de la France des Ombres, à n'en pas douter. Nous en voyons encore les répercussions aujourd'hui.*
- S : Les Manichéens n'y font pourtant jamais référence...
- B : *Sans Raphaël, ils n'existeraient pas aujourd'hui. Ou du moins pas sous cette forme. Le sud de la France serait resté aux mains des Hiérarques. N'oublions pas qu'à quelques mois près, des Necropolis comme Bordeaux ou Montpellier, par exemple, se rendaient à l'ennemi.*

- **S** : Et Guillaume. Vous semblez le révérer comme une divinité. Tout le monde ne partage pas cet avis…

- **B** : *J'ai connu Guillaume de Varennes. C'était un être d'exception, comme l'histoire n'en produit qu'une fois par siècle dans le monde, le nôtre ou celui des Vifs. Au début du vingtième siècle, après son entretien avec Charon, il était maître de la moitié de la France. Les Anacréons de toutes les Necropolis lui rendaient hommage, y compris le terrible Erwin Raskass…*

- **S** : Le chef des Inquisiteurs Parisiens ?

- **B** : *Lui-même. Raskass déclara que Varennes et Raphaël avaient fait mettre un genou à terre aux Hiérarques. Pense que Charon se déplaça en personne pour le rencontrer, c'est un fait rarissime dans l'histoire du Monde des Ombres. Songe aussi que Varennes et Raphaël restèrent en contact tout le temps que dura la guerre. Nul ne sait quelle était la nature exacte de leurs entretiens, mais ils se révélèrent sans doute déterminants. Raphaël n'apparaissait pas au hasard, contrairement à ce qu'on a souvent prétendu. Il se manifestait toujours là où sa présence pouvait changer le cours des choses. je pense que ses prétendus miracles participaient d'une savante logique élaborée par Varennes lui-même. Une logique de guerre…*

- **S** : Qui était-il au juste ?

- **B** : *Personne ne le sait vraiment. C'était un jeune Bogomile, l'un des premiers Séraphins, une force avec laquelle il fallait compter à Toulouse dès la fin du XVè siècle. Un visionnaire, sans aucun doute. Il possédait un pouvoir de conviction tout à fait extraordinaire. Lorsqu'il reçut Charon, trois cent ans plus tard, il affichait toujours le même calme désarmant, la même paix intérieure. Il le reçut d'égal à égal. Il ne commença à changer qu'après cet entretien. Sais-tu ce qu'il était avant de mourir ? Un paysan, un simple paysan. Cela me fait toujours penser à ces histoires que l'on raconte sur Gengis Khan. Typiquement asiatique… La Roue Karmique l'aura mené très loin.*

- **S** : Pouvez-vous m'en dire plus sur son suicide ?

- **B** : *Un acte de pur courage. Il s'agissait d'un sacrifice, au sens le plus noble du terme. Après son entretien avec Charon, il savait qu'il allait mourir. Il lui fallait disparaître. Son rôle était terminé.*

- **S** : Courage ? N'a-t-il pas plutôt fui ses responsabilités ?

- **B** : *Il les a fuies parce que pour la première fois, il a compris qu'il ne serait pas à la hauteur. L'histoire nous a montré que personne ne l'était. Au cours du fameux conseil de Toulouse, où fut décidée l'érection du Mur, il affichait un calme surprenant. Il savait parfaitement qu'il irait jusqu'au bout. Il avait tout prévu, jusqu'à cette cérémonie de la dernière pierre et ce départ silencieux, plein de dignité. On dit qu'à la nouvelle de sa mort, Charon s'est enfermé pendant trois jours dans la Tour d'Onyx. Peut-être voyait-il dans ce départ héroïque le présage de sa propre disparition.*

- **S** : Et maintenant ?

- **B** : *Tu connais la situation tout comme moi, si je ne m'abuse. Les hiérarques de Toulouse, nommés à sa suite, ont essayé de faire comme si rien de tout cela n'était arrivé. Leur retour à un système de gouvernement hiérarque, six, est un aveu à peine voilé de leur défaite, de leur absence totale de confiance en l'avenir. Le Siège de Varennes, celui du Destin, est resté inoccupé en souvenir de lui, mais l'hommage est bien maigre. Varennes a sauvé Toulouse, et le sud dans son entier. Du moins a-t-il essayé. Peut-être était-ce impossible ?*

- **S** : Vous semblez brusquement bien pessimiste…

- **B** : *Détrompe-toi, Stephen. Je l'ai toujours été. Que voyons-nous aujourd'hui ? La frontière entre le territoire des Séraphins et celui de la Hiérarchie est en train de disparaître, tout comme s'efface celle qui le sépare du Roi-Néant. Quelle différence y a-t-il aujourd'hui entre une cité comme Nantes et une Necropolis comme Marseille ? Une nuance dérisoire.*

- **S** : Est-ce l'état d'esprit qui règne désormais à Toulouse ?

- **B** : *Je ne saurais l'affirmer avec certitude. D'après ce que j'ai entendu dire, les Ombres du sud ne croient plus en rien. Seules des Necropolis comme la Rochelle et Perpignan ont conservé quelque espoir. Encore est-ce plus par habitude que par réelle conviction. Toulouse ne possède pas plus de personnalité désormais, qu'une Necropolis hiérarque quelconque. Elle possède son conseil d'Anacréons, ses quelques sociétés secrètes, luttant dans l'ombre pour un futur meilleur… mais l'espoir est mort.*

- **S** : Mais… et les Manichéens ?

- **B** : *Ils ne sont pas parvenus à atteindre le but qu'ils s'étaient fixé. Leurs navires sont prêts, désormais. Qu'attendent-ils pour appareiller ? Tous ceux qui sont prêts à les suivre se sont déjà manifestés. Les autres ont perdu la volonté de vivre, même dans la mort. Ils n'attendent plus rien, plus rien que le Néant qui de toute façon, ne devrait pas tarder à déferler sur le sud. Les prophéties parlent déjà d'un sixième Maelström. Les Oracles se suicident, Stephen. Comprends-tu ce que cela signifie ? Ils s'immolent en place publique et pleurent des larmes de sang. Des larmes de sang… Le désespoir est si pesant qu'il pèse sur les Vifs qui en viennent eux aussi à se donner la mort. Toulouse vit ses derniers instants, et personne ne s'en émeut. Personne n'a plus la force de s'en émouvoir. Ne te fie pas aux apparences, les choses ne te semblent peut-être pas pires qu'il y a cent ans, ou cinquante, à toi qui est encore jeune. Mais j'ai déjà connu des crises, et celle-ci ne ressemble à aucune autre. Elle porte en elle les germes de la destruction du monde. Les Spectres le savent, qui marchent au milieu de nous en toute impunité. On m'a rapporté des choses bien étranges. Ce Docteur Vaillance, dont parlait ton livre, n'est pas un cas isolé. Il a six fois son pareil à Toulouse.*

- **S** : Vous voulez dire que… ?

- **B** : *Je suis fatigué, Stephen. Si nous sortions de l'abbaye ? J'ai besoin de voir les montagnes.*

Alarmé par cette brusque saute d'humeur, je scrutai le visage de mon ami. S'il avait pu pleurer, je suis sûr qu'il l'aurait fait. Comme nous traversions les murs de l'aumônerie d'un pas rapide, je le vis serrer un poing rageur et remonter le col de son long manteau noir. Nous étions maintenant dehors, face aux montagnes. Le soleil se couchait. Sur le petit chemin de terre qui serpentait jusqu'aux jardins de l'abbaye, une petite fille, manifestement égarée, nous regardait tranquillement. Je restai un moment interdit, avant de reprendre mes esprits. Elle ne faisait que regarder dans notre direction, mais ne pouvait pas nous voir.

L'enfant possédait une sorte de beauté céleste, et l'innocence brillait dans son regard. Le vent ramenait ses longs cheveux noirs sur son visage angélique. Son compagnon, un chat siamois à l'épaisse fourrure grisée, se frottait doucement contre ses jambes. Elle ne bougeait pas, et nous ne bougions pas non plus. Nous étions paralysés par l'étonnement. Bernardin devait ressentir le même trouble que moi, mais nous n'osions pas nous regarder.

« Il y a quelque chose d'anormal chez cette petite… » murmura-t-il. Comme si elle l'avait entendu, la fillette fit trois pas dans notre direction (elle était maintenant à cinq mètres), et sortit de sa robe un petit couteau de poche, dont la lame étincela au soleil. Elle nous voyait… Cette fois, j'en étais certain. « Vous… » murmura-t-elle. « Vous ». Lentement, elle posa la lame de son couteau contre son poignet et l'appuya contre les veines bleutées qui palpitaient de vie et de jeunesse. Une première goutte de sang vint s'écraser dans la poussière, comme au ralenti. Le chat la lapa avec avidité. « Non ! » murmurai-je en tendant le bras dans sa direction. Mais elle ne m'écouta pas. Sous nos regards horrifiés, elle cisailla la première veine d'un coup sec, faisant jaillir une gerbe de sang vermeil. « Vous ferez cela en mémoire de moi » murmura-t-elle avant de s'écrouler au sol. Son petit corps s'affaissait rapidement sur lui-même, mais elle trouva la force de se trancher une nouvelle veine. Nous étions totalement hypnotisés par ce spectacle atroce et fascinant, la flaque de sang qui s'agrandissait sous elle, la vie qui quittait maintenant ce corps d'enfant et ce regard, ce regard impassible qui nous fixait en souriant, avant de se refermer définitivement sur une larme bleutée.

Je trouvai la force de faire un pas en avant. Le cadavre avait disparu. C'était comme s'il n'avait jamais existé (…). Bernardin s'avança à mes côtés. « Je… » murmurai-je. « Je pense qu'il s'agissait d'une illusion. » Mon ami s'agenouilla à terre, près de l'endroit où la petite fille était morte. « Dame Destinée. Stephen, c'était un signe ! J'ai déjà vu ça quelque part… Cette petite nous a dit quelque chose… » Je me passai une main sur le front. « Bon sang, Bernardin. Vous l'avez vue comme moi. Elle a disparu. Nous sommes fatigués. Tout cela n'a jamais existé et… ». Je me retournai, suffoquant d'une terreur sacrée. Le siamois venait de miauler derrière moi. Il me jeta un dernier regard et disparut dans les fourrés. Ceci… ceci n'était pas une illusion. Ceci était réel. Devant moi, sur le chemin, Bernardin s'était collé le front à terre, en signe d'absolue vénération. Je tombai à genoux à mon tour.

A la suite de cette longue conversation, j'ai jugé opportun, pour conclure ce dossier, de vous présenter de nouveaux extraits du Livre des Errances, qui semble faire autorité auprès des principaux historiens de la France des Ombres. Seules les Necropolis les plus significatives vous y seront présentées. Nous terminerons par un passage en revue des Lieux Hantés les plus intéressants du pays, compilés par mon scribe personnel, le Drone Théophile Jourdain. Vous voudrez bien pardonner les quelques écarts de langage auxquels ce jeune Errant s'est malgré lui laissé aller. Nous travaillons dans l'urgence.

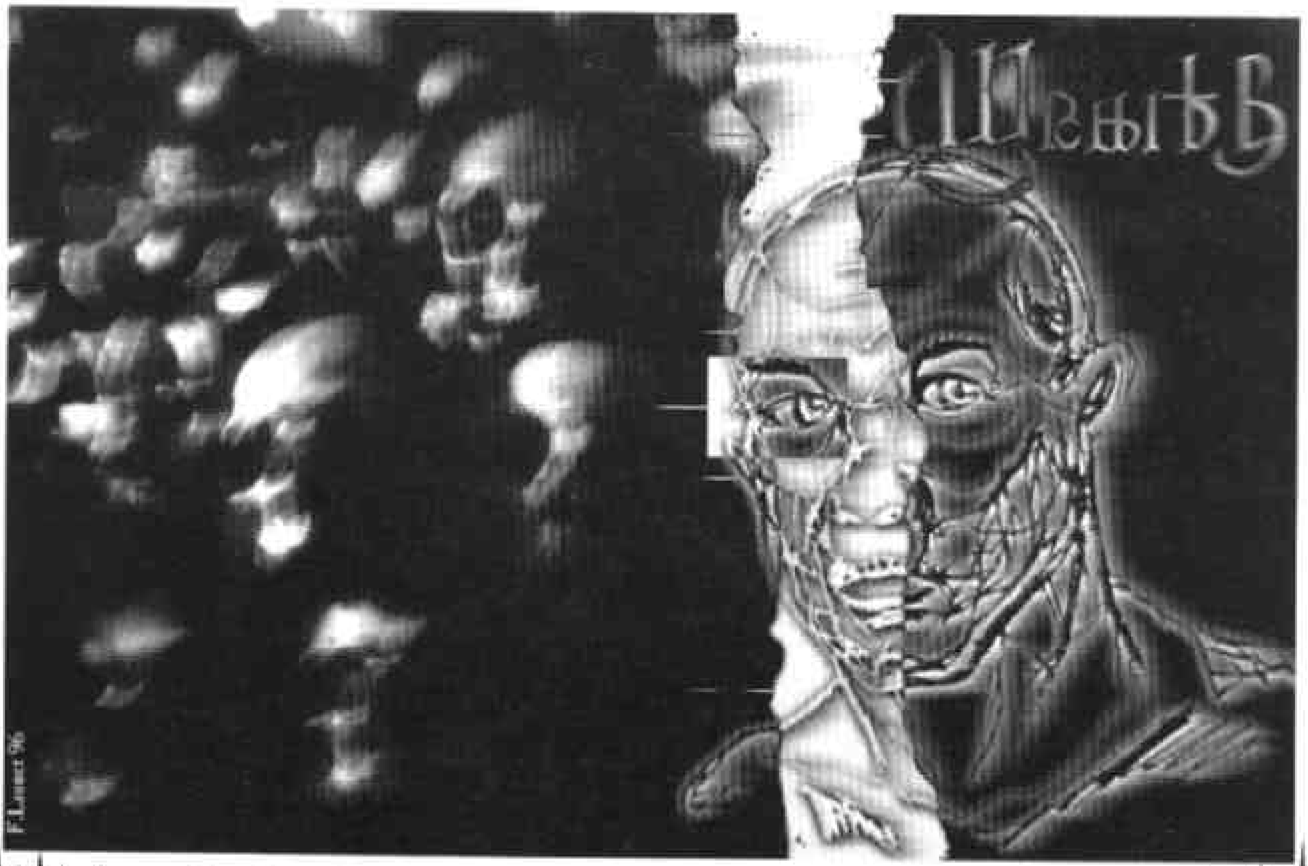
— Note d'Etienne de Souvray.

Strasbourg

Officiellement, la Necropolis de Strasbourg n'a pas encore cédé au Roi-Néant. Réfugié dans sa Citadelle (qui n'est autre que la Cathédrale Notre-Dame dont les sous-sols abriteraient, si l'on en croit les légendes, le reflet d'une incroyable cité féerique), Hervé Lantières, le dernier Anacréon de la cité, s'accroche au Siège d'Épines, réclamant une aide en laquelle il ne croit plus. Le Roi-Néant n'a pas encore décidé s'il allait ou non donner l'assaut. On ignore ce qui le retient, telle qu'elle est actuellement défendue (infiltrée de Spectres, jusque dans l'entourage de Lantières, criblée de Nihils s'élargissant chaque jour, abandonnée par ses voisins allemands qui s'éloignent de la ville comme d'une pestiférée), la Necropolis ne tiendrait pas trois jours face aux hordes spectrales du Souverain Maudit.

Manipulé par les forces qu'il prétend combattre, Lantières a écarté tous ses rivaux les uns après les autres et se retrouve à présent seul face à son destin. La cité se trouve désormais dans un état de déliquescence avancé, les rares patrouilles de Légionnaires qui n'ont pas encore pris la fuite refusent catégoriquement de s'aventurer à l'extérieur de la zone délimitée par l'Ill et le Fossé du Vieux Rempart, dernier bastion de la Hiérarchie. Passé le canal, les Spectres se sentent déjà chez eux. On parle d'une mystérieuse cité féerique, où certains Errants auraient d'ors et déjà trouvé refuge... Quoi qu'il en soit, les seuls Errants qui n'ont pas encore fui la ville ne sont restés que par obligation, soit à cause d'Entraves, soit pour assumer jusqu'au bout d'hypothétiques responsabilités administratives.

Les rares monuments encore en place dans le Monde des Ombres donnent une idée assez précise du point de non-retour auquel est parvenue la Necropolis. Ils contrastent bizarrement avec l'apparent dynamisme de la cité dans le Monde Charnel, laquelle tente actuellement de s'auto-proclamer capitale européenne. Si l'on excepte la Cathédrale Notre-Dame, protégée par des fortifications dérisoires, seul le Palais Rohan, qui abrite la plupart des administrations municipales, est encore debout. Pour combien de temps encore ?



F.Lenect 96

Nancy

A l'instar de sa voisine strasbourgeoise, Nancy n'a pas officiellement prêté allégeance au Roi-Néant. A l'heure actuelle, les trois Anacréons toujours en charge préparent en secret leur exode. Convaincus d'avoir fait ce qu'ils pouvaient pour sauver leur cité, ils ont décidé de l'abandonner à son destin et de partir, accompagnés d'une poignée de serviteurs, pour aller se réfugier au sud, probablement à Lyon. La plupart des Ombres nancéiennes ignorent qu'elles vont se retrouver d'ici quelques temps livrées totalement à elles-mêmes, pour l'heure, rien ne semble transpirer de ce qui risque fort d'être ressenti comme une trahison. Les patrouilles hiérarques sillonnent toujours la ville, cherchant à démasquer des espions du Roi-Néant malheureusement déjà trop nombreux.

La Necropolis de Nancy, qui tombe aujourd'hui en décrépitude, pouvait autrefois s'enorgueillir de monuments d'une sombre beauté. Aujourd'hui, seul le Palais du Gouvernement, siège de l'actuelle Citadelle, est encore debout.

Mulhouse

Dans le Monde Charnel, la ville de Mulhouse a subi d'importants dégâts au cours de la Seconde Guerre Mondiale. Ces dégâts se sont semble-t-il répercutés dans le Monde des Ombres, car la plupart des monuments de la deuxième ville d'Alsace tombent maintenant en ruines. Les habitants, des Spectres pour la plupart, ne prêtent guère attention à ce phénomène. Ils sont plus occupés à jouir du spectacle de désolation qu'ils ont largement contribué à créer. L'unique Anacréon restant, surnommé « Maréchal » par les serviteurs du Roi-Néant, n'est plus entre leurs mains qu'un jouet pathétique : ils le sortent parfois de son misérable cachot pour l'asseoir sur un véritable trône d'épines (le Maréchal servait autrefois le Seigneur d'Émeraude) et le forcer à rendre des jugements iniques envers ses anciens sujets, condamnés à la torture ou à l'anéantissement. Le malheureux souverain, après avoir quémandé en vain l'aide de ses homologues régionaux, supplie désormais le Roi-Néant de bien vouloir en finir. Celui-ci, qui semble s'amuser de la situation, choisit pour l'instant d'ignorer ses suppliques. Les membres de la Hiérarchie française préfèrent ignorer pudiquement la situation.

Nancy. Les PJ ont vent des projets des Anacréons de la cité. L'un d'entre eux aurait proposé de tout brûler derrière eux... Si les habitants de la Necropolis étaient mis au courant, la nouvelle plongerait sans doute la ville entière dans une panique indescriptible, ce qui ne serait pas sans répercussion sur la sécurité des Personnages. Mais peuvent-ils vraiment garder le silence ?

Lyon

L'ancienne capitale de la France des Ombres n'est plus aujourd'hui que le reflet de sa splendeur passée. Si l'on compare sa situation à celle des autres Necropolis de la Hiérarchie, on peut noter qu'elle fait mieux que s'en sortir. Contrairement aux grandes cités du nord et du nord-est, Lyon est parvenue à juguler les assauts du Roi-Néant et à repousser ses hordes au-delà à près de trois cent kilomètres au nord de la ville. Depuis la grande peste de 541, la Necropolis a toujours su tirer parti des situations difficiles. Bien qu'elle n'ait jamais cherché à entrer en conflit avec les responsables stygiens, elle est souvent parvenue, malgré son statut de troisième Necropolis Hiérarque de France, à garder ses distances avec les Seigneurs de la Mort qui voulaient la mettre au pas.

Le Conseil de Lyon, qui a pris ses quartiers depuis le début du XXè siècle dans la Basilique Notre-Dame de Fourvière, compte toujours sept Anacréons (le Siège du Destin restant vacant), mais ses derniers se comportent désormais comme si Stygia n'existait plus (ce qui est peut-être le cas, affirment déjà certains prophètes). Dans ces conditions, et compte tenu de l'état de psychose ambiante qui semble planer sur le pays, on comprendra aisément que les données politiques de la cité aient été profondément modifiées.

Estimant qu'ils n'avaient plus de comptes à rendre à personne, les Anacréons lyonnais, suivant en cela l'exemple de leurs homologues parisiens, se sont décrétés « souverains éternels » et en l'absence de toute contestation sérieuse, sont revenus à un modèle social particulièrement rétrograde, basé sur la peur, la soumission et la répression la plus féroce. Comme aux plus beaux temps de l'Empire Romain, les lyonnais ont remis l'esclavage au goût du jour et, pour apaiser une population désemparée, ont instauré des jeux du cirque hebdomadaires dans le Grand Théâtre romain remodelé par leurs soins. Plusieurs dizaines d'Enfants sont sacrifiés au cours de ces violentes cérémonies, offerts en pâture à des Barghests déments ou livrés à la furie de Spectres enchaînés. Combien d'innocentes victimes pour un Spectre démasqué ? Les opposants au régime, et ils sont nombreux, parlent d'un ratio dérisoire.

Le fait est que la paranoïa lyonnaise est devenue légendaire et que la plupart des Ombres vivant ici préfèrent courber l'échine et livrer les leurs aux griffes des Confesseurs (très puissants dans cette Necropolis) que prendre le risque d'un nouvel assaut du Roi-Néant. Pour ajouter à cette situation surréaliste (il faut voir les longues processions hurlantes qui s'étirent dans la cité à la nuit tombée, en quête de nouvelles victimes), précisons que les Anacréons de la Cité se vouent une haine incommensurable, se jalousant et se craignant au point d'arborer des masques strictement identiques et de changer de noms toutes les semaines.

Paradoxalement, ce tableau apocalyptique digne de Néron ou de Caligula (dont certains Anacréons n'hésitent pas à revendiquer l'influence), se révèle particulièrement efficace pour décourager les hérétiques de toutes convictions (les

Anacréons nancéiens, qui ont demandé asile auprès de leurs homologues lyonnais, ont même été un temps soupçonnés d'appartenir aux troupes du Roi-Néant). Aux dernières nouvelles, les Manichéens n'auraient jamais tenté de s'infiltrer dans la Necropolis.

Je tiens solennellement, au nom sacré de la Citadelle Lyonnaise, à réfuter la teneur de ces derniers passages. Ils sont manifestement l'œuvre d'un individu exalté et manipulé, guère au fait des réalités de ce monde, et peu soucieux de vérifier l'exactitude de ses propos. De nombreuses rumeurs, colportées par les Anacréons de Paris, font état de pratiques barbares et criminelles dans notre capitale. Ces accusations démesurées trahissent paradoxalement la situation de malaise dans laquelle se trouvent actuellement les responsables parisiens. Dans leur quête effrénée de crédibilité, ils cherchent probablement à justifier leurs propres exactions, et nous ne pouvons que déplorer leurs pratiques scandaleuses.

— Note d'Etienne de Souvray

On a souvent prétendu que les Errants lyonnais entretenaient de solides relations avec les vampires du clan Giovanni. Bien que ces dernières aient certainement été exagérées, elles n'en possèdent pas moins un fond de vérité. Il est par contre très difficile d'en savoir plus à ce sujet, les responsables locaux répugnant visiblement à s'étendre sur une question encore très sensible.

D'après les rares informations que nous ayons pu obtenir, il semble qu'un accord secret ait été passé dès le début de l'implantation des Giovanni dans la région, c'est à dire à la Renaissance. Si l'on en ignore les termes exacts, il est possible d'émettre quelques hypothèses. Le schéma classique, qui voudrait que les Vampires veillent sur les Entraves des Ombres en échange de précieux renseignements, n'a peut-être pas été complètement abandonné, mais nous doutons qu'il se trouve encore à la base de l'alliance conclue entre les deux parties, ne serait-ce qu'en raison de l'âge supposé de certains Anacréons lyonnais (les hauts responsables hiérarques étant apparemment les interlocuteurs privilégiés des Vampires).

En l'absence d'éléments concrets, nous ne pouvons que nous perdre en conjectures quant à la nature mystérieuse du lien incriminé : échange de connaissances mystiques et occultes ? Voyage dans l'Outre-Monde ? « Missions » spéciales exécutées par quelque Esclave Errant pour le compte de son maître ? Toutes ces possibilités restent envisageables, mais une chose est certaine, la plupart des habitants de la Necropolis Lyonnaise « savent », à un niveau ou à un autre, de quoi il retourne.

On a longtemps soupçonné la population Errante de se livrer à d'étranges marchés avec les Giovanni lyonnais, et si ces derniers ne semblent plus d'actualité aujourd'hui (si tant est qu'ils l'aient jamais été), on peut tout de même s'interroger sur les conséquences qu'a pu avoir, pour les Ombres de la troisième Necropolis française, l'existence d'un pacte maléfiques deux fois millénaire. La duplicité des Vampires, et plus particulièrement des Giovanni, n'est plus à prouver aujourd'hui, d'autant que l'accord en question (si véritablement accord il y a), entre directement en contradiction avec le Dictum Mortem édicté par Charon lui-même.

Je ne puis que réitérer mes remarques à propos de ce texte et de son auteur. S'il est un fait solidement avéré dans ce monde pourtant si incertain, c'est bien l'absence de toute relation entre les Giovanni et les Ombres de Lyon. Si de telles relations ont jamais existé (et dans quel but ? Les suppositions de l'auteur ne sont guère explicites à ce sujet...), elles appartiennent désormais à un passé maintes fois révolu.

— Note d'Etienne de Souvray

Quelques curiosités architecturales pour terminer : outre les deux théâtres romains, entièrement reconstruits et complétés dans le Monde des Ombres, l'ancienne capitale des Gaules présente un bel assortiment de Cathédrales et de Théâtres. La plupart sont généralement placés sous le contrôle des Anacréons et de leurs suzerains, qui y font donner de somptueuses réceptions (d'aucuns parlent plutôt de cérémonies sataniques orgiaques). Citons également le quartier du Vieux Lyon, lieu d'incessantes échauffourées entre les partisans des Anacréons du Bon Secours et des Eaux Ardentes.

Grenoble, Dijon et Saint-Etienne.

Ces trois Necropolis se sont prêtées un serment mutuel de soutien et d'allégeance après que les Légions des Anacréons stéphanois et grenoblois volèrent, devant la passivité lyonnaise [Note d'Etienne de Souvray : *une fois de plus, nous ignorons ce dont l'auteur veut parler ici. Les Anacréons lyonnais n'ont jamais refusé de prêter assistance à une Necropolis hiérarque, quelle qu'elle soit*], au secours de leurs homologues dijonnais assiégés par les armées du Roi-Néant. Dijon ne dut qu'à la vaillance inhabituelle de leurs légions la chance toute relative de rester sous la domination de la Hiérarchie, mais fut profondément affectée par les terribles batailles qui se livrèrent en ses murs. Le traité de soutien finalement signé n'alla pas sans contrepartie pour la cité bourguignonne, ses habitants durent en effet livrer un lourd tribu d'esclaves à leurs « sauveteurs » pendant plusieurs années. Aujourd'hui, les termes de cet échange sont de moins en moins respectés, et les Anacréons de Grenoble et de Saint-Etienne n'ont guère les moyens d'y remédier.

Dijon

La Necropolis de Dijon est passablement dévastée. Les Anacréons ont abandonné leur Citadelle du Palais des Ducs, pratiquement détruit dans le Monde des Ombres, pour se réfugier dans l'Église Saint-Michel. Divisés et désunis, ils sont infiltrés depuis plusieurs années par des Spectres du Roi-Néant, qui sèment la discorde avec un grand plaisir. Nombreuses sont les Ombres, parmi celles qui le peuvent, qui ont choisi de quitter la Necropolis.

Grenoble

La Necropolis de Grenoble est l'une des mieux protégées de France. Ses Anacréons ont profité des protections naturelles que leur offraient les massifs montagneux pour ériger des défenses magiques particulièrement efficaces. On pense que les architectes qui ont conçu le mur entourant la cité ont également contribué à ériger l'enceinte qui protège les cités séraphines. Si cette information se révélait exacte, ses implications seraient lourdes de conséquences, les architectes du Mur sont en effet censés être restés du côté « ouest » de ce dernier, et placés sous haute surveillance. Les Anacréons de Grenoble limitent leurs contact avec l'extérieur au strict minimum ; leur Citadelle est installée dans le Palais de Justice.

Saint-Etienne

La Necropolis de Saint-Etienne plie sous le poids de ce que les êtres féeriques nommeraient sans doute la « Banalité ». Les Ombres de basse extraction y ploient sous le poids d'une discipline immuable, imposée par des Anacréons extrêmement conservateurs qui y font régner une discipline très sévère. Les dirigeants prétendent que seule cette discipline, assortie d'un système administratif quasi kafkaïen, peut protéger la cité d'infiltrations spectrales. La vérité est que les serviteurs du Roi-Néant sont certainement déjà dans la place. La citadelle stéphanoise est installée dans le Musée d'Art Moderne de la ville, un musée que les changelins, puisque nous parlions d'eux, n'ont jamais daigné fréquenter dans le Monde Charnel.

Le Livre des Errances - « *Atlas géopolitique de la France des Ombres* »
— Nombreux auteurs.

Saint-Etienne. Les PJ sont contactés par un mystérieux personnage qui leur propose de l'aider à fomenter un coup d'état, la situation, assure-t-il, s'y prête à merveille. Les PJ possèdent là une occasion unique d'accéder aux plus hautes responsabilités, leur interlocuteur préférant selon ses propres termes rester « en retrait ». En vérité, cet Errant est un Spectre… et les Personnages risquent de tomber dans un piège très convaincant.

Et comme les grues qui font dans l'air de longues files, vont chantant leur plaintes, ainsi je vis venir trainant des gémissements les ombres emportees par cette tempête.

DANTE

Lieux Mystiques, Lieux Maudits

J'ai choisi, pour parfaire cet exposé, de vous adresser un extrait du fameux « Journal d'un Vagabond Immatériel », dont nous sommes parvenus à sauver quelques manuscrits. Ce volume succinct, parsemé d'inexactitudes et d'observations personnelles, n'en reste pas moins une source d'informations à nulle autre pareille, car rares sont les chroniqueurs qui ont su s'intéresser à l'âme même de ce pays, à son essence intemporelle, en décrivant avec minutie nombre de ces Lieux Hantés, chargés de connotations ésotériques échappant souvent aux mortels.

Vos Précieuses Seigneuries le savent déjà, c'est dans ces endroits secrets, oubliés des Vifs et de la plupart des Ombres, que les interactions entre notre monde et celui des vivants sont les plus fréquentes. Humains, Changelins, Garous, Mages ou Vampires, tous ont cherché et cherchent encore à percer les secrets d'un univers qui leur reste étranger, dans l'espoir d'y trouver connaissances et pouvoir. D'étranges alliances se sont ainsi nouées au fil des siècles, et s'il ne m'appartient pas de juger ici du bien-fondé de telles ententes, je ne puis m'empêcher de penser que ces violations répétées (et aujourd'hui banalisées) du Dictum Mortem ne sont pas étrangères à la terrible déchéance dans laquelle s'enfonce notre pays.

Le Massif de la Sainte Baume.

Situé au nord-est de Marseille, au cœur de la vallée de l'Huveaune, cette montagne magique reste l'un des hauts lieux de la mythologie provençale. Elle était autrefois recouverte d'une forêt sacrée, que l'on a dit hantée par de « sombres divinités anthropophages ». Il semble qu'à l'époque gallo-romaine, de nombreux Renégats aient pris plaisir à y terroriser les populations humaines, se délectant des cultes sanglants et barbares que leur rendaient ces dernières. Aujourd'hui encore, les Vifs craignent ce lieu maudit, hérissé de sculptures antiques miraculeusement préservées et peuplé, selon leurs légendes, de créatures fantomatiques aux désirs oubliés et secrets (…) Les Ombres, principalement des Renégats, aiment à se réunir en ces lieux pour y évoquer la mémoire de leurs glorieux ancêtres.

Voile 6

Le Mont Donon (Vosges)

Les légendes parlent « d'un dieu barbu et nu, accompagné d'un cerf et armé d'un coutelas, parcourant la montagne en quête de gibier ». Elles suggèrent également l'existence d'un temple étrusco-romain, muni d'une excavation « donnant aux morts l'accès au monde des vivants ». Trois siècles avant le début de l'ère chrétienne, les premiers Renégats de la région se sont établis sur cette montagne brumeuse, en quête d'une illusoire sérénité. L'existence du « dieu » évoqué plus haut reste un mystère, car elle semble antérieure à leur venue, les Ombres ne firent apparemment que tirer profit de ces anciennes croyances [existence d'un culte ?] avant d'être prises en chasse, quelques siècles plus tard, par les Légions des Anacréons de Strasbourg. Malgré tous leurs efforts, ces dernières ne sont jamais parvenues à les en éradiquer totalement.

Voile 6

La Forêt des Ardennes

Ce lieu mythologique est peuplé d'innombrables légendes. Il est toujours resté pour les Ombres un endroit à part (…) On évoquera en premier lieu la fable des Quatre Fils Aymon, qui défièrent l'autorité de Charlemagne en tuant l'un de ses neveux. On pense que Renaud Aymon, seigneur indépendant des Ardennes, devint après sa mort l'un des premiers Anacréons de Reims (…) Impossible également de passer sous silence les célèbres « Chasses Volantes », associées à Saint Hubert, dont les Changelins et les Ombres du nord (ces dernières se montrent sans doute un brin présomptueuses) se sont disputés la paternité. A l'approche de ces meutes hurlantes, les paysans ardennais se terraient dans leurs demeures et adressaient au ciel des prières glacées de terreur.

De nos jours, la proximité de Verdun, dont on connaît le rôle pendant la Grande Guerre (les Anacréons des environs y installèrent d'énormes gares de triage pour recevoir les milliers d'Enfants récemment décédés), a contribué à faire de cette région l'une des plus peuplées en Renégats. La Hiérarchie hésita en son temps à s'y aventurer, par craintes de représailles trop coûteuses. Désormais, les spectres du Roi-Néant ont pris la relève, réussissant là où leurs prédécesseurs avaient échoué. La Forêt des Ardennes est devenue un lieu maudit, craquelée d'innombrables Nihils et peuplée d'abominations fantomatiques (…) Cependant, il semblerait que d'anciennes puissances depuis longtemps endormies soient sur le point de se réveiller (…) Nous nous sommes longuement interrogés sur le sens de cette métaphore pour le moins cryptique. Allusion à la présence des Changelins, on prétend qu'une porte sur les royaumes féeriques d'Arcadie s'ouvrirait encore parfois au solstice d'Automne, ou à quelque événement plus mystérieux encore, à mettre en parallèle avec certaines thèses hérétiques concernant la Dame Destinée ? Il nous est impossible de trancher.

Voile 6

La Forêt de Brocéliande

La forêt de Paimpont a toujours représenté, dans l'esprit du plus grand nombre, un bastion inaltérable de la présence changelin. Fait moins connu, les êtres féeriques de Bretagne ont souvent entretenu d'étranges relations avec les Errants et certaines de ces relations ont perduré jusqu'à nos jours. On dit même que les Manichéens et les Changelins auraient passé un pacte (cette hypothèse a été maintes fois confirmée par des observateurs hiérarques) pour protéger la forêt, aujourd'hui menacée, mais une certaine confusion demeure, il semble que ce pacte n'est pas le moindre rapport avec le Pacte du Crépuscule (...) Brocéliande était autrefois un lieu de culte druidique très fréquenté, Ombres et Mortels y discutaient en toute liberté (...) Le lieu est resté symbole d'indépendance et de liberté, reflet d'une époque idéale où les barrières entre les royaumes de la Vie, de la Mort et du Songe étaient loin d'être infranchissables.
Voile 4

Pertus Neanti

Il est, aux abords de la forêt de Brocéliande, un bourg du nom de « Néant », dont le cimetière dissimulerait une entrée vers un monde secret, l'Agartha selon certaines légendes (l'Arcadie des Êtres Féeriques ?), le Monde des Ombres selon d'autres. Les deux parties concernées se montrent très discrètes sur le sujet.
Voile 5

La Forêt de Fontainebleau

La figure du Grand Veneur, personnage énigmatique apparu sous le règne d'Henri IV, est encore très présente dans la région. Il s'agit indubitablement d'une Ombre, investie du pouvoir de se montrer aux mortels [Incarnation]... mais dans quel but ? (...) Bras vengeur de quelque divinité oubliée ? Imposteur suprêmement imaginatif ? Seules les Ombres les plus désespérées prennent le risque de s'aventurer en ce lieu maudit, que même les garous ont déserté. Il y a peu, un mortel inspiré écrivait encore : « Des indices historiques montrent que jusqu'à une date récente, un même culte secret s'est perpétué au cœur de la forêt qui dut être un centre religieux et initiatique important ». Dans le Monde des Ombres, le bois de Fontainebleau est un endroit désolé, peuplé, comme toutes les forêts, d'arbres décharnés, de ronces épineuses et de brumes vaporeuses, suant la maladie et la mort. L'impression de désolation y est plus forte qu'ailleurs (...)
Voile 7

Le Kindelsbrunnen de Strasbourg

Il est, au cœur même de la ville, face à la cathédrale, une maison dont la cave communique directement avec un lac souterrain de soufre et de bitume fondu. Ce lieu est très prisé des Ombres de la Necropolis, il communique directement avec le Monde des Vifs. Un mortel qui s'y rendrait pourrait voir, sentir et même toucher les nombreux Errants qui s'y réunissent à la nuit tombée, bien que cela leur ait été formellement interdit. Aucune explication valable de ce phénomène n'a pu encore être fournie. Actuellement, la maison est en vente.
Voile 6

Le Lac d'Henrichemont

Situé dans le Cher, cet étang autrefois sacré est devenu le théâtre d'un terrible affrontement entre une troupe d'Errants Renégats et une poignée de Changelins fermement attachés au lieu. Un ancien Cairn, appartenant à une meute de garous, semble se trouver à l'origine de leurs différends. Les autorités hiérarques ferment les yeux sur cette affaire vieille de plusieurs siècles. Les histoires de nymphes et de fantômes qui n'ont jamais cessé de circuler sur cet endroit dans le Monde des Vifs n'ont pas suffi à les faire changer d'avis.
Voile 5

Les Marais de l'Ellez

C'est ici, selon les légendes bretonnes, que s'ouvrent les portes de l'Enfer. Nombreux sont les voyageurs imprudents, prêtres, marchands, exorcistes ou simples curieux, qui se sont enfoncés dans ses sombres profondeurs pour n'en jamais revenir. De fait, la plupart des Ombres qui hantent les lieux sont les âmes des noyés ou des suicidés qui ont trouvé ici leur dernière demeure. Le voile qui sépare le Monde des Vifs de celui des Errants y est resté particulièrement ténu. La Hiérarchie ne se soucie guère du sort de ceux qui sont venus trouver refuge en ce lieu désolé, même si les Nihils, qui ont toujours été très nombreux dans la région, ne cessent de s'élargir à un rythme tout à fait anormal.
Voile 6

Le Lac Lamaix (Moselle)

Même dans le Monde des Ombres, ce lieu possède la réputation d'être maudit. Les mères de famille venaient autrefois y jeter leurs enfants mort-nés dans des boîtes de métal noirci. On dit que le Lac Lamaix engloutit jadis « toute une folle jeunesse qui dansait au lieu d'aller à la messe ». Aujourd'hui encore, certains parents névrosés, certains meurtriers aussi, offrent leur progéniture en pâture à ce dieu impassible et avide.

Les Ombres des nouveau-nés déchirent le silence de leurs gémissements pathétiques (certains enfants mortels parviennent parfois à les entendre), et aucun Errant, à part peut-être quelque Spectre sadique, ne réside longtemps dans ces lieux.
Voile 6

La Colline de Clermont (Massif Central)

Ne culminant qu'à une altitude de 400 mètres, ce promontoire naturel est devenu au fil des siècles un lieu de rendez-vous et de rencontre pour tous les Hérétiques de la région. Une gigantesque statue de Mercure y était autrefois érigée, cette divinité tyrannique, imposée en son temps aux gaulois, est devenue pour tous les opposants au Régime Hiérarque le symbole de son hypocrisie et son autoritarisme (une hypothèse pour le moins audacieuse). Sa chute marque, dans l'esprit des libres penseurs, la fin d'une époque. Dans le Monde des Ombres, la statue a été démembrée et transformée en autant de précieuses reliques.
Voile 7

Le Mont Saint-Michel

L'Île des Morts. Tel est le surnom du Mont Saint-Michel, lieu où, pour paraphraser les écrits d'un Vif, « s'exercent et se perçoivent les mystères d'un monde qui nous dépasse ». Chaque année, (le 2 novembre pour être précis), les portes entre le Monde des Ombres et le Monde Charnel s'ouvrent l'espace d'une nuit, et il est possible de passer de l'un à l'autre. Nombreux sont les voyageurs imprudents qui se sont ainsi aventurés dans l'Outre-Monde pour disparaître à jamais. A l'inverse, les Ombres qui le peuvent accourent de toute la France, et même du monde entier, pour observer et tirer profit de cet étrange phénomène. Pendant une nuit et une seule, ils peuvent « repasser » de l'autre côté et voir à nouveau le monde comme le voient les vivants, même s'ils ne sont pas en mesure d'en expérimenter le contact physique. La sensation est tellement saisissante que beaucoup sont prêts à tout sacrifier pour la connaître ne serait-ce qu'une fois, et quelles qu'en puissent être les conséquences.

La Hiérarchie a autrefois tenté de contrôler le phénomène, en pure perte. Désormais, et depuis trois siècles, un conseil de neuf « sages » indépendants (Hérétiques ? Ils ne sont en tous cas soumis à aucune autorité extérieure, et ne se réclament ni de Dame Destinée, ni de Charon...) siège en permanence dans l'Abbaye pour en accueillir les visiteurs. L'identité de ces neuf patriarches n'est pas connue, car ils dissimulent leurs visages sous de grands masques grimaçants, mais on prétend qu'il pourrait s'agir de personnages célèbres (les noms qui reviennent le plus souvent sont ceux de Rabelais et de Montesquieu). On vient de loin, et pas seulement au début du mois de novembre, pour discuter avec eux et rafraîchir son âme à la source de leur sagesse, à l'abri des voûtes usées et silencieuses de l'antique scriptorium.

Le Mont Saint-Michel reste, pour les Ombres, un lieu magique dont plusieurs volumes ne suffiraient pas à retranscrire toutes les merveilles. Les Errants peuvent s'y mêler en toute quiétude à la foule des touristes, totalement absorbés par le spectacle qui s'offre à leurs yeux. On prétend que plusieurs changelins seraient familiers des lieux, et ce malgré la présence d'un très vieux vampire, qui dormirait d'un sommeil millénaire, dans la pénombre de quelque crypte oubliée et protégée magiquement (plusieurs Giovanni lyonnais chercheraient actuellement à se renseigner à ce sujet auprès des Anacréons locaux, dans un but qui nous échappe).
Voile 4

La Montagne de Larrun (Pyrénées)

Cette petite montagne, qui domine la région de ses 900 mètres d'altitude, est surmontée d'une petite chapelle censée conjurer la présence des mauvais esprits ; les sorciers et les mages de la région avaient en effet pour habitude de s'y retrouver pour célébrer des cérémonies secrètes. Bien qu'elle ne soit pas officiellement habitée, la chapelle possède la réputation d'être hantée, des observateurs dignes de foi y ont récemment noté la présence de garous. Les Ombres de la région lui rendent en effet souvent visite, pour une raison aujourd'hui oubliée, l'endroit est considéré comme une sorte de zone franche, et les Légionnaires de la Hiérarchie répugnent à s'y aventurer.
Voile 7

La Roche en Brénil (Côte d'Or)

Ces mystérieux cercles de mégalithes concentriques émergeant de la brume ont valu à cette lande sauvage sa sinistre réputation. Les druides, expliquent les légendes, y pratiquaient autrefois de sanglants sacrifices humains. De fait, les Ombres des Necropolis environnantes aiment à s'y retrouver. La nature magique du lieu semble tenir les Spectres à distance, et attirer les changelins, avec lesquels certains Errants entretiendraient des relations soutenues.
Voile 6

Quingey

Il est, près de Besançon, une terre maudite et oubliée où se dressaient autrefois les potences auxquelles étaient pendus les hérétiques et les brigands de toutes sortes. Privées de repères, les Ombres de ces malheureux reviennent souvent hanter le lieu de leur mort, malgré l'interdiction qui leur en a été faite par les très décadents Anacréons de Besançon.
Voile 5

Hôpitaux, champs de bataille, maisons abandonnées, asiles psychiatriques, châteaux hantés, navires fantômes, orphelinats, écoles fermées, centrales nucléaires, gares désaffectées, églises isolées, calvaires, souterrains, tourbières, forêts, cimetières : nombreux sont les Lieux Hantés de France, comme dans la plupart des pays chargés d'histoire. Le MJ trouvera dans leur évocation matière à concevoir les aventures les plus sombres et les plus hallucinées. Wraith est un jeu d'une sombre beauté, et les lieux que visiteront les joueurs devront être à la hauteur, ne jamais hésiter à en rajouter dans l'inquiétant, le baroque, le grotesque et le dément. Les Lieux qui sont ici présentés ne sont que des exemples de ce qui peut exister dans la France des Ombres. Ils peuvent tous donner matière à des aventures terrifiantes et surnaturelles (n'oublions pas que la plupart de ces sites peuvent être visités, voire habités, par des mages, des garous ou des changelins). Recherches d'Entraves oubliées, secrets enfouis dans les tréfonds de l'histoire, réminiscences d'un passé trop vite effacé, les raisons ne manquent pas de s'aventurer en ces contrées incertaines, à la frontière entre la vie et la mort, entre la raison et la folie, entre la peur et la douleur...

Forêt de Luxueil

Un épais mystère règne sur cette forêt aujourd'hui isolée, où les celtes rendaient dit-on un culte à de puissants démons. Simulacre religieux ? L'implication des Ombres n'a jamais pu être formellement prouvée dans cette affaire, et l'on évoque notamment la participation de mages corrompus... Toujours est-il que de nombreux Errants rôdent à proximité de ce lieu maudit, l'Inquisition s'y est montrée en son temps particulièrement vindicative, et les Ombres qui y ont perdu la vie par sa faute recherchent inlassablement la vérité.
Voile 6

Mazan (Vaucluse)

De nombreuses légendes circulent sur le petit cimetière gallo-romain de Mazan. Au fil des siècles, les villageois des environs ont souvent prétendu avoir été témoins d'étranges apparitions : Spectres (le terme doit être pris ici dans son acception globale), loups-garous et autres vampires y auraient notamment été aperçus, à la nuit tombée. Leurs dires seraient notamment vérifiés par l'aspect même des tombes de leurs ancêtres, véritables sarcophages de pierre que l'on a souvent retrouvé descellés. A l'heure actuelle, il semble difficile de faire la part des choses. Si la présence de vampires paraît peu probable dans une région aussi retirée, l'hypothèse de garous isolés et provocateurs n'est pas à exclure. Il est en revanche certain que de nombreuses Ombres sont venues y trouver refuge, séduites par la quiétude et le passé d'un lieu chargé d'histoire.
Voile 4

Le Cimetière de Lampaul

Situé sur l'île d'Ouessant, ce petit cimetière presque abandonné abrite les tombes des nombreux marins disparus en mer. De nombreuses Ombres viennent s'y recueillir ou s'y lamenter, en toute sécurité. On dit qu'ils parviennent parfois à communiquer avec les veuves les plus âgées pour les avertir de leur mort prochaine, ces rumeurs persistantes, attestant d'une violation flagrante du Dictum Mortem, commencent à inquiéter les Anacréons locaux, pourtant particulièrement libéraux.
(Note : en Bretagne, les relations entre Ombres et changelins semblent un fait avéré. On évoque notamment le cas de l'Île aux Moines, où la frontière entre le Monde Charnel et celui des Ombres ne serait pas très clairement définie).
Voile 5

Lourdes

La Chapelle de Lourdes, où la Vierge serait apparue à Bernadette, est un grand sujet d'interrogation pour les Ombres de France, qui s'y pressent toujours plus nombreuses. On sait que la grotte elle-même était autrefois un lieu de culte païen... Les Errants se perdent en conjectures sur l'identité de la mystérieuse Dame en Blanc, apparue au siècle dernier. Les hypothèses les plus communément admises sont qu'il s'agissait, soit d'une créature du Monde des Esprits (semblable alors à Raphaël), soit de Dame Destinée elle-même, venue apporter au monde un message de paix, à moins que Bernadette elle-même ne soit que l'instrument de puissances occultes (Mages ou Humains ?).

Certains Hérétiques prétendent pour leur part que ce phénomène remet en cause deux mille ans de consensus aveugle, et que cette apparition atteste de l'existence de Dieu, que leurs semblables s'obstinent à ignorer. La Cathédrale Souterraine de Lourdes est devenue pour sa part un lieu de discussions passionnées pour les Ombres de France et d'Europe, qui viennent s'y retrouver pour comparer leurs hypothèses et échanger leurs points de vue. Les Anacréons de la ville se montrent d'autant plus tolérants qu'ils prélèvent, sous formes d'Oboli ou de Reliques, une taxe sur tous les visiteurs. Plusieurs Errants ont essayé, au cours du siècle dernier, d'abuser la crédulité des Vifs en leur apparaissant sous des traits plus ou moins angéliques. Nous savons seulement qu'ils ne sont plus de ce monde.
Voile 4

LES CHANGELINS DE FRANCE

De tous les habitants du Monde des Ténèbres, les changelins semblent les plus frivoles et les plus insouciants. Leur touchante vulnérabilité en fait les tragiques victimes d'un monde où le Songe n'a plus sa place. Exilés, pourchassés, en butte à l'incrédulité de l'humanité, ils sont incapables de s'adapter au féroce Monde des Ténèbres, éternel champ de bataille où s'affrontent notamment en un terrible ballet les enfants de Caïn et les tout-puissants Technomanciens.

Histoire

Extrait des Chroniques Scintillantes enluminées par Sire Cadfannan, premier barde et héraut du roi Shaïl de Kevil pour l'amusement de sa noble cour de Bréchéliant.

Document sur vélin chimérique

Le Temps Sacré

Jadis, alors que l'âge des Hommes n'était pas encore venu, le Songe imprégnait l'univers et les fées allaient librement de par le monde. Craintes et respectées, elles étendaient leurs Royaumes dans les endroits les plus mystérieux, là où le pouvoir du Glamour était puissant, là où l'esprit des humains ne trouvait aucune réponse au Mystère de Tellurie. En cette époque bénie, les Thuatha de Danan, nos glorieux ancêtres, régnaient sur les terres de l'Occident en parfaite harmonie avec les enfants d'Adam et Eve.

En ces temps, avant que la Banalité ne glace les cœurs et que la terre ne soit livrée aux appétits féroces du Ver et de la Technocratie, le territoire qui forme aujourd'hui la France était pour toutes les créatures, éveillées ou non, un véritable ravissement. Couvertes de vastes et profondes forêts où perçait une lumière porteuse de messages, ces terres n'avaient pas encore été souillées par la présence de l'homme.

Ailleurs pourtant, la Banalité progressait déjà en vagues successives et les Fées, poussées par les vents de l'Automne, marchaient vers les Lieux Enchantés qui les mèneraient vers Tir-na-N'og, la terre promise. Guidés par les plus sages d'entre eux, les Kithains dirigeaient leurs pas toujours plus loin vers l'Occident. Nombre d'entre eux traversèrent les domaines de ce qui deviendrait plus tard la France. Ces exilés trouvèrent refuge au sein de la nature luxuriante et les humains, qui en ces temps reculés étaient encore sensibles au Songe, les accueillirent avec joie. Aidées par les garous et les mages, de nombreuses fées choisirent de ne pas rejoindre les Havres amers (note : le terme « Havre » possède une signification similaire à celle de Lieu Enchanté) du Royaume des Houles situés sur les rivages de l'ancienne Armorique et décidèrent de s'établir dans les régions les plus proches du Songe.

Les autres se tournèrent vers le Grand Océan, au-delà duquel les attendait le continent encore vierge de Banalité de la future Amérique, le Royaume de Concordia.

Le Pacte du Crépuscule

Ceux qui choisirent de rester vinrent grossir les rangs des Royaumes féeriques de France.

À l'est, le Temps des Légendes laissa la place à celui du Bronze puis du Fer. Confrontés à une dégradation généralisée de la situation (la présence des humains se faisant de plus en plus envahissante), les Fées, les Mages et certains Garous se rassemblèrent et formèrent un immense Concile autour d'un triple objectif : sauvegarde du Songe pour nous autres Kithains, équilibre de Gaïa pour les Fianna et maintien du Paradigme créateur de réalité pour les Éveillés. De cette noble assemblée devait naître le Pacte du Crépuscule, signé par notre bien-aimé souverain Shaïl.

Désormais, les Territoires de l'Europe occidentale verraient les Kithains et les Gallain travailler de concert pour l'établissement d'un véritable sanctuaire échappant au paradigme venu des rives méditerranéennes. Défiant l'inexorable ascension de la Banalité, les Royaumes des Houles et des Premiers Arbres (loué soit notre bienveillant Roi) virent leur renommée dépasser les limites du Songe pour s'étendre jusque dans l'Arcadie. Bénéficiant directement de ce Pacte, les humains natifs et leurs envahisseurs celtes épousèrent cette cause et la défendirent farouchement. Hélas ! Si le flux de l'Automne avait pu être contenu, une nouvelle menace ébranla bientôt le fragile édifice, le Songe fut bientôt brisé par l'empire romain et l'Église chrétienne, participant d'une même logique destructrice. Le pragmatisme romain et sa puissance militaire eurent bientôt raison de ses faiblesses.

Trop isolés, refusant toute concession, les signataires du Pacte du Crépuscule succombèrent, en pleine débâcle, à l'impressionnant appétit de pouvoir du peuple romain. Les mages refusèrent le combat ou furent massacrés, et ceux qui en réchappèrent trouvèrent refuge dans les îles britanniques où ils purent reconstituer leurs forces, le temps d'un sursis illusoire. De leur côté, les Garous livrèrent un pénible combat d'arrière-garde. Mais, rongées par de sinistres querelles intestines, la plupart des tribus s'accusèrent mutuellement d'être responsables des troubles actuels. Les fées, quant à elles, se replièrent dans leurs vallons au plus profond des forêts et des terres sauvages encore imprégnées de Songe.

Les Âges Sombres

L'empire romain, malgré sa puissance, ne parvint pas à affecter le Songe dans sa totalité, les invasions barbares précipitèrent la chute de l'arrogant empire et favorisèrent l'essor des Royaumes de Bretagne lesquels, quoique affaiblis, réussirent à garder leur indépendance. Au cœur de la Forêt Noire, les

Kithains s'approprièrent des vallées délaissées pour établir le Duché du grand Fleuve sur les rives du Rhin. Encouragés par cette initiative, certains mages et garous de la tribu Fianna retournèrent dans les régions de Bretagne laissées exsangues par l'occupation romaine.

Ces temps troublés auraient pu favoriser l'émergence d'une société respectueuse de l'ancien savoir, mais les structures érigées par les romains entraînèrent l'assimilation des envahisseurs, notamment « grâce » à l'action de l'Église catholique romaine. Si l'empire n'avait pas réussi à imprimer sa marque au plus profond des campagnes et des forêts, la France devint le terrain d'un prosélytisme agressif développé par les missionnaires chrétiens. De nombreux Vallons et Sentiers virent leur pouvoir corrompu par la Foi Unique prêchée par l'Église… Arbres sacrés abattus, pierres levées affublées de croix, fontaines magiques surmontées de pieuses statues : tout le paysage surnaturel de France semblait devoir tomber sous l'emprise de l'Église. Dès lors, la parole de Dieu fut propagée jusque dans les campagnes, tout ce qui était étranger à la nouvelle religion devait être éradiqué. Tout ce qui nous était cher, tout ce qui relevait du domaine du Songe était considéré comme de l'idolâtrie, sinon de la démonologie.

Un tel bouleversement modifia profondément la teneur du Songe. Cette époque vit la cour des Unseelies, trop heureuse d'accueillir la frustration et la rancœur des fées désarmées face à cette trahison, prendre une importance considérable, du moins en termes d'effectifs. Mais ne jetons pas la pierre à ceux qui connurent cette triste époque, les temps étaient durs et le Songe ne subsistait qu'à grand peine…

De la chute de l'empire romain à l'Éclatement déjà prophétisé par les devins, la Féerie se morcela pour être finalement livrée au raz de marée de la Banalité.

Le Royaume du Vertige

Si le Moyen Âge évoque pour nombre d'entre nous une période maudite, annonciatrice de l'Éclatement, c'est tout de même au cours de son règne que quelques îlots lumineux ont pu émerger pour revivifier le Songe et redonner au Glamour toute sa vivacité. Ainsi, sur les contreforts des Pyrénées, un nouveau royaume gagna rapidement ses lettres de noblesse et rayonna bientôt comme un phare salvateur au cœur de la tempête Automnale. Profitant des fastes des cours seigneuriales du Comté de Toulouse, de nombreux troubadours inspirés par les fées (dont votre serviteur), œuvrèrent pour restaurer la tradition du Songe. Ballades, lais et gestes illuminèrent bientôt les vastes salles des citadelles dominant les gorges pyrénéennes. Véritable carrefour culturel, la Provence accueillait alors mages et fées, hérauts d'une culture nouvelle et stimulante aux accents de liberté.

Flamboyant au cœur des ténèbres entretenues par de nombreuses factions surnaturelles telles que l'Ordre de la Raison, l'Inquisition et les Vampires, le Songe cathare fut réduit à néant par les frustes barons du Nord motivés par l'appât du gain. Contraints une fois de plus au repli ou à l'exil, les fées et leurs compagnons humains Enchantés surent pourtant garder la flamme, même vacillante, et la transmettre au fil des siècles. Leur œuvre atteignit ainsi les contrées plus accueillantes d'Aquitaine où Aliénor, épouse d'Henri II Plantagenêt, leur ouvrit ses portes…

L'Éclatement

Tous ces efforts ne purent empêcher la catastrophe que représente pour nous tous l'Éclatement, c'est également à cette époque que l'Ordre d'Hermès subit les attaques de celui de la Raison et que le pays fut ravagé par une guerre qui allait durer plus d'un siècle. La paranoïa des Inquisiteurs, la proclamation de la Camarilla lors de la Convention des Épines, la guerre avec son cortège de calamités et la création de la Technocratie posèrent les fondations du Monde des Ténèbres pour les siècles à venir. Accablée de nombreux fléaux, l'humanité se détourna du Songe qui se réduisit telle une peau de chagrin. C'est ainsi que la noblesse féerique fut contrainte de s'exiler massivement vers l'Arcadie avant qu'elle ne devienne inaccessible. Laissés en pâture aux forces de la Banalité, les roturiers subirent le destin que l'on connaît en assumant la difficile existence de Changelins. Regroupées autour des flammes chancelantes de leurs Lieux Enchantés, les fées abandonnées par leur noblesse n'étaient qu'au début d'un long calvaire… Grâce leur soit aujourd'hui rendue, dans ce pays autrefois si riche en Glamour, la bataille visant à sauvegarder ce qui pouvait l'être s'annonçait en effet comme un combat perdu d'avance.

Sire Cadfannan de Kom Korred.
Par la grâce de son Altesse Shaïl
Puissent son nom et sa descendance illuminer à jamais le Songe.

Les Feuilles Mortes

Extrait des carnets de William Descombes, poète et ami du Brillant peuple.

De la Renaissance au vingtième siècle, les efforts conjugués des Vampires et de la Technocratie exposèrent la France à un flot de Banalité continu et dévastateur. Les Mages des différentes Traditions, trop occupés par leur guerre de

l'Ascension, laissèrent les changelins à leurs propres malheurs. Tandis qu'en d'autres pays (notamment l'Angleterre), la tradition féerique connaissait un regain artistique et socioculturel, la France s'affirmait définitivement comme un état centralisé, rigide et pratiquement sclérosé. Elle devint la terre de prédilection du rationalisme, un territoire morne et sans surprise d'où le Songe, malgré quelques poches de résistance particulièrement actives (notamment dans les campagnes et les milieux littéraires), manqua d'être banni… Malgré les sursauts de l'Histoire, malgré les bouleversements engendrés par la Révolution et l'Âge des Lumières, l'influence de la Technocratie et de la Banalité ne cessait de croître. Même le domaine de l'art, si cher aux changelins, tombait peu à peu sous leurs coups, alors que le réalisme littéraire prôné par Émile Zola (certains ont parlé de Dautain) sapait les velléités chimériques des auteurs fantastiques du dix-neuvième siècle.

À une époque où même les changelins les plus optimistes ne pouvaient s'empêcher d'évoquer le Long Hiver, c'est finalement la Grande Guerre au début du siècle qui donna à notre société l'élan espéré. Meurtrie par ce conflit ravageur, la société des humains se tourna en effet vers les plaisirs nocturnes et les frivolités qui les accompagnent. Même si cette soudaine soif de jouissance pouvait être perçue comme un simple exutoire, le Glamour refaisait son apparition et les changelins retrouvaient leur place parmi nous. Avec l'émergence remarquée du surréalisme et du dadaïsme, les Épiphanies se multipliaient et de nombreux artistes trouvèrent leurs Muses. Jadis empreinte de traditions et de conservatisme, la société kithain française s'ouvrit à la culture d'outre-Atlantique tandis qu'Américains et Anglais s'installaient dans les stations balnéaires pour de turbulentes villégiatures…

Cette embellie du Songe ne devait pourtant durer qu'un temps, elle fut vite emportée par la terrible réalité de la dépression, qui marqua la fin des années 20, et par l'ombre grandissante du fascisme, annonciateur du plus grave conflit de l'Histoire. Profondément bouleversée par l'Occupation et les drames qui en résultèrent, la France ne connut jamais l'élan du Songe américain, trop accablée qu'elle était par la culpabilité née de ces années noires. Une fois de plus, le Songe s'effritait doucement sous les coups de boutoir d'une société crispée et timorée…

Sous les Pavés… La Plage !

Extrait de l'Héritage de Galleron, Insurgé insoumis, Membre déchu de la Commune de Saint-Malo.

Le jour vint où la Banalité fut tellement pesante qu'elle finit par accoucher d'une révolte. Alors que toute une génération s'était échinée à relever une patrie meurtrie, la jeunesse française comprit qu'elle devait refuser le modèle qui avait régi la vie de ses aînés pour réclamer l'imagination au pouvoir ! Nombreux sont ceux qui, dans le Monde des Ténèbres, s'attribuent sans vergogne la paternité des évènements historiques de grande ampleur, évoquant l'aboutissement de vastes complots mûris au fil des générations (je pense dans le cas présent aux Brujah).

Nous autres Changelins ne sommes pas de cette fibre, et nous passons aisément de tels artifices, il est cependant indéniable que le mois de mai 1968 porte notre marque. Initiée par le mystérieux Mouvement du 22 mars, uniquement connu de la noblesse pour ses festivités extravagantes, la « fronde » éclata à Paris pour se répandre à l'ensemble du pays. Du jour au lendemain, les slogans contestataires fleurirent, souvent inspirés par nos compagnons d'armes et leurs comparses Kinain.

Les Lieux Enchantés se multiplièrent au sein des pauvres mausolées de l'Éducation Nationale, immuables symboles de la Banalité de notre société. En ce temps-là, quiconque y pénétrait en ressortait Enchanté, prêt à refaire le monde ! Les sinistres militants pleins de morgue et de ressentiment étaient raillés par de brillants orateurs iconoclastes et quittaient les amphithéâtres sous les huées des étudiants qui ne demandaient rien d'autre, au fond, que du Songe. Malheureusement gangrené par d'autres factions « rebelles » du monde des Ténèbres, exposé aux sévères contre-attaques de la Banalité, notre mouvement finit par s'éteindre de lui-même, et le réveil fut douloureux pour nombre d'entre nous… Si l'insurrection de 68 n'engendra pas la révolution tant attendue, elle marqua tout de même les esprits et le Songe pour de nombreuses années.

Menée par des Vauriens, la révolte estudiantine ne fut pas sans conséquence pour le monde féerique français : le pouvoir de Shaïl l'usurpateur en vint même à vaciller sur ses bases, ébranlé par tous les foyers séditieux échappant à son pouvoir totalitaire. Reprenant les leitmotivs que nous avions offerts aux humains pour les besoins de leur lutte, nous fûmes nombreux à crier « Ce n'est qu'un début, le combat continue ! » pour aller porter le renouveau au sein même du Songe…

Le Vieux Monde est derrière Nous

Tout comme la rébellion manqua de devenir révolution, les Royaumes féeriques de France faillirent tomber entre nos mains, celles de la jeune génération exaspérée par l'absolutisme de Shaïl. Retranché dans sa forteresse de Brocéliande, le roi était en train de consolider ses dernières défenses tandis que la révolte populaire grondait à ses portes, c'est alors que l'impossible s'accomplit…

Alors que l'Homme posait le pied sur la Lune et que l'humanité retenait son souffle devant ce spectacle, les Sentiers du Songe s'ouvrirent et permirent à la Noblesse

Sidhe venue de l'Arcadie d'entrer de nouveau dans notre monde. Désorientés, même les plus enragés d'entre nous marquèrent une pause dans leur action, le temps de comprendre ce qui était en train de se passer. Tandis que les cortèges flamboyants défilaient les uns à la suite des autres, tous crurent que l'Arcadie redeviendrait bientôt accessible, et tous, même les plus rebelles, se joignirent au chœur extatique des changelins pleurant de joie devant ce spectacle magnifique.

Mais les larmes devinrent vite amères lorsque nous comprîmes que les Sidhes n'étaient pas venus pour rouvrir les portes de l'Arcadie comme nous l'avions cru, mais bien pour reprendre possession des terres abandonnées depuis près de six cents ans… Trop heureux d'accueillir ses cousins, Shaîl redoubla d'activité pour mettre fin à l'insurrection des Vauriens. Nombreux furent les Havres qui tombèrent sous la coupe des Exilés, nous fûmes alors obligés de nous replier dans nos derniers bastions, et la victoire devint débâcle. Ces tristes désillusions précipitèrent la perte de nombreux compagnons ou provoqua leur passage prématuré vers l'âge de Grincheux. D'autres Changelins, minés par la haine, se firent Dauntain et jurèrent l'anéantissement du Songe sous quelque forme que ce soit, certains choisirent la fuite en avant et rallièrent d'autres combats, sous d'autres cieux, mais beaucoup parmi eux trouvèrent la mort. Quoi qu'il en soit, notre génération gardera toujours le souvenir de ces glorieux martyrs.

Malgré l'âpreté de la pacification, quelques Lieux Enchantés restèrent tout de même entre les mains de l'Insurrection et proclamèrent leur indépendance sous le nom de Communes.

La paix ne fut signée qu'au début des années quatre-vingts, sous l'égide d'une noblesse lassée par tant de conflits inutiles, alors que la Banalité continuait à faire des ravages. Aujourd'hui, quelques Communes subsistent encore, ne devant leur reconnaissance qu'aux lourds et injustes tributs régulièrement versés au tout-puissant roi de Brocéliande… Une représentation politique a même été offerte aux meneurs en gage de bonne volonté, mais ceux qui ont accepté se sont rendus compte trop tard que la politique restait le jeu favori de la noblesse. Les trônes de pacotille qui leur avaient été offerts n'étaient destinés qu'à les corrompre et les compromettre aux yeux de leurs anciens compagnons.

Nous l'avons tant aimée notre révolution… Aujourd'hui, la Banalité me ronge comme un cancer et je sens venir les derniers instants, puisse ma flamme être transmise à tous ceux qui gardent encore leur innocence.

Le paysage politique du Songe s'est de nos jours stabilisé sous la tutelle de la noblesse traditionaliste, mais le feu de la contestation, allumé par les Vauriens, couve toujours et nombreux sont ceux qui attendent le jour où ils pourront ressortir leurs étendards froissés pour se débarrasser définitivement du joug de l'Usurpateur…

Le Royaume des Houles

Ce pays comprend les côtes de Bretagne et s'étend jusqu'aux îles rattachées à cette région. Essentiellement maritime, il accueille de nombreux êtres féeriques liés à l'élément marin, parmi lesquels les Morganed. D'une superficie relativement faible, ce royaume conserve une place importante dans le système politique féerique français, du fait de la présence de nombreux Sentiers menant entre autre vers Tir-na-N'og. Le Royaume des Houles a malheureusement perdu de son éclat depuis la submersion d'Ys, son ancienne capitale, ses territoires sont aujourd'hui morcelés et forment une mosaïque de fiefs incapables de se réunifier. Ce manque d'unité politique a cependant permis l'établissement de quelques-unes des Communes issues de la fronde des Vauriens les plus actifs, parmi lesquelles Lorient, Saint-Malo, Dinan et Nantes.

Ys - le défi à la Banalité

L'apogée du Royaume des Houles remonte aux Âges Sombres, alors qu'Ys était certainement l'une des plus fabuleuses cités féeriques du monde. Bien avant sa création, la région possédait déjà un poids politique important grâce aux Sentiers menant vers l'Arcadie, Tir-na-N'og et d'autres Royaumes français et étrangers. Mais c'est bien la cité d'Ys qui donna sa renommée à cette contrée, mais les Songes éveillés ne sont, hélas, qu'éphémères et la merveilleuse ville est aujourd'hui perdue.

Discours de Phariance le Sage prononcé à l'occasion de l'ouverture des Joutes du Cercle de Cristal.

Le destin tragique de la cité d'Ys est connu dans le monde entier, aussi ne nous intéresserons-nous pas en premier lieu à sa chute, mais plutôt à ses origines et à son histoire. Reprenons les faits…

C'était il y a bien longtemps, après que les romains aient déserté la Bretagne pour défendre le cœur de leur empire menacé par les barbares. La région était alors divisée en petits Royaumes, ceux-ci étaient gouvernés par des chefs de guerre qui avaient été chassés de Grande-Bretagne par les envahisseurs saxons. Gradlon était l'un des plus fidèles chevaliers du roi Konan Meriadec du Vannetais, tombé en disgrâce à cause des manigances de la reine dont il avait dignement repoussé les avances. Notre chevalier, dont la loyauté

était sans égale, n'avait pas cherché à se disculper, il parcourait les routes, pauvre et sans attaches, avec son cheval pour seul bien. Les années passant, il aurait pu sombrer dans l'oubli et périr sous le sceau de l'infamie... Mais un jour, au détour d'un vallon au cœur du royaume de Cornouailles, il fut subjugué par un spectacle aussi étrange qu'inattendu. En ce lieu, en plein jour, se baignait une fée à la beauté sublime, accompagnée de magnifiques servantes Ondines !

Surprenante rencontre, me direz-vous, car à cette époque déjà, les membres de notre race ne se laissaient pas ainsi approcher...

À la fois émerveillé et impatient d'assouvir les désirs qui consumaient désormais son cœur, Gradlon réussit à profiter des charmes de la belle fée Ahés. Une fois l'acte consommé, laissons à nos amis les Satyres le soin d'en imaginer les détails, le brave chevalier obtint de son amante qu'elle vienne le revoir chaque nuit et qu'elle satisfasse à ses besoins, à la condition cependant qu'il garde à jamais secrète la nature de leur liaison...

Les légendes des hommes ont bien sûr donné le beau rôle à Gradlon, il aurait ainsi séduit la fée ou l'aurait subtilement piégée, utilisant à son avantage les coutumes celtes qui régissent les rapports entre les Kithains et les mortels. Même si la légende porte en elle quelques fragments de vérité, elle ne peut prétendre s'y substituer.

En ce temps-là, l'île de Sein abritait un Domaine féerique gouverné par neuf fées, dont la tâche était d'initier certains humains « élus » aux mystères du Songe et du Temps Sacré. Expertes dans l'art de la manipulation du Glamour, les Neuf connaissaient de nombreux secrets, dont celui des temps à venir. Ainsi avaient-elles déjà prévu l'Éclatement et décidèrent-elles en conséquence d'assurer envers et contre tout la pérennité du Songe dans cette région. Leur œuvre aboutit finalement à la fondation d'une cité mortelle, à la fois présente dans notre monde et dans le Songe. Cette ville fantastique, avaient conclu les fées, serait gouvernée par un humain sensible au Songe... et par une fée.

Ainsi naquit l'idée d'Ys...

La seconde phase du plan consistait pour les fées à rallier à leur cause la reine Ahés, qui gouvernait alors le royaume des Houles. La tâche ne fut pas aisée mais à force d'arguments et de discours prophétiques excessivement convaincants, la souveraine accepta de se joindre au vaste projet. Ainsi, à l'occasion des périodes les plus propices selon notre calendrier, Ahés se rendait régulièrement dans la forêt où ses servantes usaient de magie pour tisser le piège qui devait leur permettre de trouver et d'attirer un homme épargné par la Banalité. Après de nombreux essais infructueux, c'est finalement Gradlon qui passa avec succès les épreuves. La reine fut tout d'abord réticente à l'idée de partager sa couche avec un mortel mais en amante passionnée, elle trouva finalement en lui un partenaire exquis. L'agréable ayant ainsi été joint au politiquement utile, les Neuf furent remplies d'aise et attendirent avec impatience la suite des événements. Gagner les faveurs d'une souveraine des fées, ainsi que l'honneur de participer à ses côtés à la protection du Songe, ne s'annonçait pas tâche aisée.

Avant d'être sacré roi, Gradlon fut donc testé, il devait garder coûte que coûte le silence sur sa liaison avec la reine. Conscient de l'enjeu, le chevalier s'acquitta brillamment de son devoir dans un premier temps, mais l'Élu des Fées n'en restait pas moins homme, et à l'occasion d'un banquet offert par son suzerain, sa nature fière et ombrageuse reprit un temps le dessus. La coutume voulait que l'épouse du roi Konan se dénude devant l'assemblée, afin que cette dernière se répande en flatteuses louanges sur sa beauté. L'esprit encore troublé par l'image de sa muse, Gradlon fut le seul à ne pas se joindre au concert de vivats... La reine, déjà ulcérée par les refus polis du chevalier à ses avances, demanda réparation. Emporté par sa passion, Gradlon affirma alors que son cœur allait à la plus belle femme du monde ! Pressé par son épouse, Konan Meriadec exigea de son vassal qu'il lui présente cette soi-disant merveille, sous peine d'être jeté aux oubliettes pour crime de lèse-majesté. Mais Gradlon avait rompu l'interdit et ne pouvait plus dès lors accéder à la requête de son souverain. Lorsqu'il regagna ses quartiers, tous les présents d'Ahés avaient disparu et la fée ignorait ses appels désespérés.

Furieuse et déçue, la reine rejoignit son palais en Belle-Île, pendant que les Neuf cherchaient déjà une solution de remplacement, mais une fois que sa colère se fut apaisée, Ahés se mit à se languir de son amant. Lorsqu'elle eut vent du sort qui était réservé à ce dernier, elle décida de passer outre les conseils des Neuf et de le sauver. Précédée d'un cortège de demoiselles de compagnie, toutes plus resplendissantes que l'épouse de Konan, la fée se rendit à la cour pour obtenir la grâce de son soupirant. Le roi et son entourage durent se rendre à l'évidence, et Gradlon fut relâché alors que la Reine Ahés repartait déjà vers son royaume.

Toujours brûlant d'amour, le chevalier la suivit jusqu'aux rivages battus par les vagues, dans lesquelles elle commençait déjà à s'évanouir. La détermination de Gradlon n'en fut en rien ébranlée, n'écoutant que son cœur, il s'avança sans hésiter pour affronter les tourbillons de l'océan, où il manqua se noyer. Prise de remords, la souveraine des Houles consentit à sauver une nouvelle fois la vie de Gradlon, qui fut emmené à sa suite dans le Songe.

Les témoignages et les archives nous manquent pour que nous puissions lever le voile sur cette période. Plusieurs années après cet épisode, Gradlon refit son apparition de ce côté-ci des Brumes, vêtu comme un monarque et portant dans ses bras celle qu'il présenta comme sa fille. Âgée de quelques années, l'enfant fut rapidement connue chez les mortels sous le nom de Dahud, c'est à dire la bonne sorcière, et chez les nôtres sous celui de la nouvelle Ahés. Ceci est un secret qui est resté ignoré des humains, Dahud n'était autre que la Reine des Houles qui avait choisi de prendre un aspect

humain afin de pouvoir suivre son amant dans sa quête insensée ! Cela explique d'ailleurs les sous-entendus, évoquant une relation incestueuse, que l'on retrouve dans les légendes et qui ont tant choqué des générations d'auditeurs puis de lecteurs... La question qui nous préoccupe tous, et qui sera l'un des objets des Joutes de cette année, reste bien sûr la motivation d'Ahès, motivation pour le moins inattendue, surtout à cette époque.

Notre interprétation est actuellement la suivante. Ahès et Gradlon unirent définitivement leurs destinées pendant leur séjour au sein du Songe. La reine, fière et ambitieuse, ignora les mises en garde des Neuf et s'appropria la réalisation de leur projet, et la cité d'Ys, pour elle un véritable défi aux flots de la Banalité, serait construite à la lisière des Brumes, à même la mer. Désirant être l'incarnation vivante de ce challenge, Ahès choisit de devenir Changelin et prit le risque d'investir un corps humain. Cette décision audacieuse lui valut l'opprobre des Neuf, aussi décida-t-elle de faire bâtir ce qui était devenu « sa » cité en face même de l'Île de Sein, dans l'actuelle Baie des Trépassés.

Investi du pouvoir royal, Gradlon rassembla donc Kithain et Kinain pour bâtir la ville onirique, une fois achevée, notamment grâce aux dons aujourd'hui oubliés de nos plus brillants sculpteurs de Glamour, Ys s'éleva rapidement et s'affirma bientôt comme un affront à une Banalité toujours plus pesante. Comblé par cet accomplissement, Gradlon régnait sur la métropole et ses environs pendant que Dahud grandissait et dictait ses caprices. Ys accueillit des fées de tous horizons, jusqu'aux Eshus venus de l'Orient, vinrent également des mages du Culte de l'Extase, attirés par les excès d'une population toujours en fête. Bien sûr, cette orgueilleuse ascension ne devait pas longtemps échapper à ceux qui voulaient notre perte. Vous connaissez certainement la suite. Guenolé et sa croisade contre les anciens usages, Dahud et ses multiples amants délaissant un Gradlon vieillissant, la mélancolie croissante du souverain subissant le contrecoup d'une existence partagée entre deux mondes, etc. Dahud avait choisi la fuite en avant, et Ys connaîtrait bientôt une chute irrémédiable.

Plusieurs questions restent encore sans réponse, qui est donc ce mystérieux « Prince Rouge » qui aurait tenté Dahud pour précipiter la chute de la ville ? Quelle fut la réaction des Neuf face aux événements ? Ys sombra-t-elle réellement corps et biens ?

Nous n'avons qu'une certitude, si la puissance et l'influence des Neuf étaient indéniables, leur position leur interdisait cependant d'agir ouvertement contre leur reine. Il est en revanche tout à fait probable que le fameux Prince Rouge fut l'un de leurs agents, envoyés à Ys pour miner la ville de l'intérieur... Si cet individu aux pouvoirs exceptionnels n'était pas le Diable des chrétiens, son surnom n'indiquerait-il pas qu'il faisait partie de la société Sidhe appelée la Branche Rouge, une organisation connue pour son traditionalisme excessif ? Le Prince Rouge était-il l'élément imprévu qui aurait « précipité » la décision de Dahud ?

Comme tous les Kithains, les PJ connaissent la Légende d'Ys. En imaginant que l'un des habitants de la Cité Oubliée ait dû quitter le Songe pour accomplir une mission en terre bretonne (récupérer quelque artefact vital pour la survie de son peuple, par exemple), et en supposant que les PJ deviennent sa seule et unique chance de mener à bien sa quête (notre messager est blessé, perdu ou incapable de faire face au monde moderne), ne peut-on envisager une sorte d'entente mutuelle ? Les Personnages comprendront rapidement, à cause de son accent ou de ses vêtements, que l'émissaire n'est pas « d'ici ». Les Personnages pourraient refuser de l'aider à moins qu'il ne leur révèle sa provenance et donc le secret d'Ys.

Nous reviendrons plus tard sur ce cercle d'enchanteresses et de figures énigmatiques, les légendes semblent montrer que ce fut Dahud qui ouvrit la cité au passage des flots. Même si elle avait été très certainement influencée, elle accomplit elle-même ce geste qui ne s'inspirait visiblement pas d'une quelconque fascination pour un amant, aussi persuasif fut-il. En livrant la ville à l'océan, Dahud ne fit que balayer Ys dans notre réalité, son reflet dans le Songe était quant à lui si puissant qu'il est fort probable qu'il survécut à ce désastre, à moins que les flots qui l'engloutirent ne furent pour les mortels ceux du Songe et de l'Oubli. Si cela est le cas, Guenolé et Gradlon, tardivement ralliés à sa cause, furent bien les seuls « rescapés » de ce désastre, puisqu'ils ne pouvaient pas suivre la ville dans sa chute. Dahud quant à elle n'avait pas été noyée et continuerait de régner sur sa merveilleuse ville qui n'avait pas été détruite mais seulement « Égarée », selon notre terminologie. À la lumière de cette audacieuse hypothèse, les actes de la Reine des Houles n'apparaissent plus aussi frivoles et inconsidérés, constatez combien le souvenir d'Ys est encore vivace aujourd'hui. Cette immersion volontaire n'était-elle pas le seul moyen de sauvegarder l'œuvre de la Reine, alors menacée par la Banalité et l'Inquisition ?

Si la métropole a survécu, pourquoi personne n'en a plus jamais entendu parler depuis, me direz-vous ? À cela, j'opposerai ma dernière hypothèse, née de mes errances dans le Songe, la raison en est tout simplement que les Neuf en ont muré les divers accès. Allez donc vous aventurer sur les anciens Sentiers de la Baie des Trépassés, osez donc humer ses brumes ! Combien de chimères démentes y rencontrerez-vous, combien de dangers insensés affronterez-vous là-bas ? Tout ceci est loin d'être naturel... Que sont devenues les Neuf depuis l'Éclatement ? Ont-elles tissé les trames de leurs sortilèges depuis cette terre... ou depuis l'Arcadie ? Si seulement nous pouvions trouver la force de libérer la reine et de faire revivre son héritage... Je crois pouvoir affirmer que le destin du Songe s'en trouverait à jamais bouleversé !

La ville mythique a donc été submergée et semble définitivement perdue pour les changelins, mais si, comme l'avancent certains Kithains, la ville existe toujours dans le Songe, il doit bien exister un moyen d'y accéder. Reste à

Les Chemins d'Ahés

Avant que l'humanité ne renonce au Songe, les mortels étaient parfois capables de ressentir l'influence de la magie et le pouvoir du Glamour. La terre était alors un véritable grimoire qui ne livrait son histoire mystique et occulte qu'à celui qui savait en déchiffrer l'alphabet. De nombreuses légendes nous sont restées de cette époque, elles furent maintes fois remodelées, remaniées, réactualisées au cours des âges, mais il suffit de s'y pencher avec attention pour y déceler les indices qui mènent à la vérité. Le drame d'Ys et ses acteurs ont fait couler beaucoup d'encre et nourri des discussions passionnées au cours des longues veillées d'hiver. Reste que les fondements de la légende sont parfois si complexes qu'il est souvent difficile de démêler l'écheveau des symboles et des allusions.

Qu'en est-il ainsi des mystérieux Chemins d'Ahés rapportés par la légende ? Ces lieux désignaient en réalité des pistes et des routes qui sillonnaient la Bretagne depuis le début des Âges Sombres. Certains changelins, obsédés par le fantôme de la ville d'Ys, pensent que ces voies correspondaient en fait à des « lignes-ley », conçues de manière à canaliser le Songe. Ces routes auraient été construites sous le commandement de la Reine qui leur a donné son nom, et possédaient certainement une fonction bien spécifique pour les habitants de la cité aujourd'hui disparue. Le paysage a depuis été complètement remodelé, et certaines des anciennes voies ont été recouvertes de bitume, les autres ayant sombré depuis longtemps dans l'oubli. Pourtant, il est peut-être encore possible de retrouver les Chemins d'Ahés qui mèneraient vers la Reine Engloutie... N'évoque-t-on pas de temps à autre les mésaventures de mortels égarés, empruntant des chemins bordés de vastes haies foisonnantes pour aboutir en des lieux mystérieux, dépassant l'entendement ? Les Chemins d'Ahés, aux pouvoirs affaiblis et latents, cachent-ils encore des Sentiers oubliés menant au Royaume chimérique de Dahud ?

savoir ce que l'on trouverait une fois sur place ? Qu'est donc devenue la fière cité qui défiait autrefois le monde entier, quelles peuvent avoir été les conséquences d'un isolement aussi long, sans aucun lien avec la réalité de cette terre ? Les habitants d'Ys sont-ils devenus fous, supporteraient-ils un retour dans notre monde ? Quel que soit le devenir d'Ys, la ville de Dahud/Ahés est toujours alimentée par le Songe, aussi ténu que puisse être le lien, chaque fois que son souvenir semble s'éteindre, il se trouve toujours un Rêveur pour raviver la flamme.

L'Archipel au Cœur de la Tempête

Depuis la chute d'Ys et la disparition de la Reine des Houles, le royaume a été repris en main par un Sénéchal assurant la régence. Malheureusement, son autorité n'a jamais été fermement établie et les nombreux fiefs de la région se sont peu à peu désunis au fil des décennies. L'Éclatement a contribué à accélérer cette déliquescence, nombreux sont les Royaumes et les Lieux Enchantés dont elle a ainsi entraîné la chute. Le Royaume des Houles qui pouvait rivaliser avec celui des Premiers Arbres n'est plus que l'ombre de lui-même...

Belle-Île

Jadis capitale du royaume, Belle-Île est le siège de l'actuel Sénéchal, qui n'a jamais rejoint l'Arcadie dans l'espoir de voir revenir sa Reine. Il a établi son Havre dans l'ancienne demeure de Sarah Bernhardt, où siège toujours une cour fantoche. Malgré une situation politique plutôt dramatique, le Sénéchal Druan parvient à maintenir un semblant de protocole au milieu de ce décor surréaliste proche de la décrépitude. Chaque année, le vieux troll, entouré de quelques vassaux fatigués et d'une poignée de serviteurs loqueteux, met les petits plats dans les grands et sacrifie ses maigres économies de Glamour pour convoquer sa cour. Même si le palais reprend alors quelques couleurs, ces efforts pathétiques ne parviennent pas à masquer les vêtements élimés, les tentures moisies et les plats ébréchés. Ce genre de festivités ne rencontre guère d'échos auprès des changelins de la région et si ces derniers s'y rendent, il s'agit plus de régler quelques différends en terrain neutre ou de s'amuser à peu de frais que d'apporter un quelconque soutien au malheureux Sénéchal. Une fois la fête finie, ce dernier ravale ses larmes et s'abîme les yeux à scruter l'océan au delà des horizons mortels.

La Baronnie de la Petite Mer

Le reflet chimérique du Golfe de Morbihan, souillé par une urbanisation hideuse et un tourisme frénétique, n'est plus qu'une désolation. Ici vivait autrefois la tribu gauloise des Venètes, solidaire du Pacte du Crépuscule, qui subit une défaite navale écrasante et définitive malgré une supériorité maritime indéniable. Le Songe en est resté affecté, et les Kithains qui pénètrent en ces contrées sauvages découvrent un véritable cimetière marin d'épaves ensablées, émergeant d'une brume épaisse et inquiétante. Depuis des siècles, le Songe clos du golfe du Morbihan est resté vierge de toute présence féerique, les Changelins fuient comme la peste ce mausolée hanté par des chimères, souvenirs cuisants d'une débâcle désastreuse.

Depuis quelques années, la Petite Mer est revendiquée par sire Garlon. Celui-ci est un Sidhe appartenant à la cour des Unseelies, qui vit en reclus dans un manoir inquiétant de l'île d'Arz. Farouchement indépendant et hostile, Garlon n'a jamais prêté allégeance au Sénéchal Druan, pas plus qu'il ne lui a présenté ses hommages. Outre ce seigneur peu hospitalier, la Baronnie de la Petite Mer accueille un groupe de trois Bansidhs qui étaient déjà présents avant l'annexion de leur territoire par sire Garlon. Aussi mystérieux que leur suzerain ces changelins très secrets vivent seuls sur l'île aux Moines, où la rumeur prétend qu'ils entretiendraient des relations avec certaines Ombres. Il y a bien longtemps, en effet, le golfe servait de point de passage vers le Monde des Ombres, les morts en partance pour les Rives Lointaines embarquaient ici sur de sombres navires. Aujourd'hui encore, l'endroit abriterait un passage secret conduisant vers l'Outre-Monde.

> Les PJ assistent à l'une des réceptions données par le Sénéchal Druan, lequel se montre à leur égard d'une grande gentillesse. Au cours de la soirée, l'attitude de certains invités se fait ouvertement insultante : certains ne sont manifestement venus ici que pour se moquer, très durement, de leur hôte désarmé. Les PJ prendront-ils parti ? Il semblerait que les autres invités n'attendent que cela...

La Commune de Concarneau

La présence du Songe n'est pas toujours facile à détecter, mais les changelins apprécient les endroits au Glamour discret, et la vieille cité fortifiée de Concarneau fait partie de ces lieux mythiques. Après la Fronde des années 60-70, un cercle de changelins désireux de mener une existence paisible trouvèrent asile, avec l'autorisation du Sénéchal, à l'abri de cette bourgade portuaire. Installés dans la ville close, les compagnons entreprirent de faire revivre à travers l'art les traditions du Songe. Mais l'un des membres du groupe, le Nocker Idres, n'entendait malheureusement pas mettre un terme à la lutte qu'il menait contre la noblesse, mettant en danger leur refuge, il en fut banni par ses pairs...

Une fois cet incident oublié, les Vauriens contribuèrent à transformer la cité en un quartier de bohème. Bientôt, artisans, sculpteurs, musiciens, artistes de rue aménagèrent dans ces murs ou ne manquaient pas d'y faire halte, d'autant plus qu'un Satyre appelé Malvis y ouvrit un bar désormais bien connu des changelins, la célèbre Taverne des Korrigans. Quiconque y passait était invité à faire un don de Glamour afin que cet endroit devienne un Lieu Enchanté, ce qui est aujourd'hui chose faite.

De nos jours, les Vauriens sont devenus des Grincheux, qui luttent pour sauvegarder leur quartier contre la Banalité véhiculée par les touristes. Même si la ville close abrite de nombreuses boutiques de souvenirs dérisoires Made

in Taïwan, elle recèle encore de nombreux trésors pour qui sait les débusquer.

Une menace bien plus grave pèse sur cette enclave. Idres le banni a purgé sa peine pour attaque à main armée et est désormais de retour. Il tenta autrefois de continuer le combat à sa manière, en prenant la tête d'un groupe armé. Emprisonné, il fut transféré de quartier de sécurité en quartier d'isolement. La prison n'a fait que le durcir, il a désormais renoncé au Songe pour devenir un Dauntain... Maintenant qu'il a été libéré, il compte bien se venger de ceux qui l'ont rejeté, il y a bientôt vingt ans.

Le Comté des mille Rochers

L'île de Bréhat et la multitude d'îlots qui l'entourent constituent l'un des fiefs les plus florissants de Bretagne. Gouvernée par la comtesse Galienne de la maison Eiluned, l'île a été préservée des atteintes du tourisme (réglementé par un système de quotas) et épargnée par la pollution grâce à l'interdiction des voitures. Bréhat fait presque figure de joyau au sein d'un environnement défiguré. Dame Galienne y règne sans partage, entourée d'une cour de soupirants. La comtesse est en effet une adepte des liaisons dangereuses, ayant acquis sa renommée auprès des Cerenaïques... Mégalomane ou inconsciente selon les avis, Galienne a entrepris au cours de ces dernières années de bâtir au sein du Songe un gigantesque palais relié aux différents îlots par des ponts chimériques et dont le cœur serait situé dans le reflet de Bréhat. Un tel ouvrage demande bien sûr une incroyable quantité de Glamour et même les capacités magiques de la Comtesse, pourtant extraordinaires pour une Eiluned, ne suffisent pas... Prête à tout pour réaliser son rêve, encouragée par la foule des courtisans qui se pressent auprès d'elle, Galienne a donc décidé de refuser de livrer au roi Shaïl le tribut de Glamour qui lui est dû. Certainement accaparé par des affaires plus urgentes, celui-ci n'a pas encore réagi, mais Galienne est une enchanteresse, et nombreux sont ceux qui tremblent à l'idée du conflit qui pourrait résulter de son entêtement - et des conséquences que celui-ci pourrait avoir sur leurs ressources personnelles de Glamour. Il en est d'autres au contraire qui piaffent d'impatience, car si le roi devait affronter la comtesse, tous ses efforts devraient rapidement se porter sur ce front et il faudra alors en profiter !

Les Sidhes des Royaumes maritimes adoptent bien souvent une apparence légèrement différente de celle de leurs cousins plus attachés à la terre. Si l'essentiel des traits restent identiques, on notera quelques différences.

« C'était un palais de coquillages qui surpassait tout ce que l'on pouvait imaginer, on y accédait par un escalier de cristal conçu de telle manière que, lorsqu'on y posait le pied, chaque marche chantait comme un oiseau des bois. Tout autour, on pouvait voir d'immenses jardins où poussaient des forêts de plantes marines et des pelouses d'algues vertes toutes parsemées de perles au lieu de fleurs.

Elle était couchée dans la première salle sur un lit d'or, habillée d'une toile vert marin, fine et souple comme une vague. Ses cheveux noirs, entremêlés de corail, tombaient jusqu'à ses pieds et son visage blanc et rose avait l'éclat de la nacre. »

La Groac'h de l'Île de Lok, extrait de la légende rapportée par E. Souvestre

LES MORGANED

(Ceux qui sont Nés de la mer - Sing. Morgan/pl. Morganed)

L'océan a toujours fasciné l'humanité et nourri son imagination. Aujourd'hui encore, il reste une énigme, porteuse de mort comme d'émerveillement et nombreuses sont les légendes qui témoignent de l'existence de fées et de changelins liés au milieu aquatique. Nous trouvons parmi eux, les Morganed, qui habitent le Royaume des Houles sur les côtes de Bretagne, qui comptent parmi ceux qui s'impliquent le plus dans le monde réel. Loin de l'influence de la cour du roi Shaïl de Kevil, ils mènent leurs propres affaires depuis leurs grottes fabuleuses ou leurs palais chimériques. Depuis la disparition d'Ys, les Morganed n'ont pas renoncé aux serments qui les lient à leurs dirigeants Sidhes, ceux-ci n'en gouvernent pas moins avec une certaine circonspection car ils redoutent un soulèvement qui les balaierait aussi facilement qu'un raz de marée. La mer est une maîtresse des plus exigeantes...

Mystérieux et insondables à l'image de leur élément de prédilection, les Morganed possèdent une nature imprévisible. Souvent mélancoliques, ils sont également capables de colères dévastatrices, légendaires parmi les autres Kithains. Tout comme la marée qui avance et recule perpétuellement, les Morganed peuvent s'avérer très têtus, leurs rancunes sont souvent tenaces et amères. En contrepartie, ils sont fidèles en amitié et détestent par-dessus tout les traîtres et les parjures...

Fascinés par la beauté de leurs femmes, ils sont fort respectueux de leurs compagnes... mais aussi particulièrement jaloux. Celui qui se risque à séduire l'une de ces somptueuses naïades s'expose à leur colère.

Maîtres de l'océan, les Morganed sont fiers de leur liberté mais n'apprécient guère les humains qu'ils tiennent pour responsables de tous les maux qui accablent la mer. Bien souvent, les membres Unseelies de ce kith n'hésitent pas à noyer les nageurs imprudents dans le but de se venger de tous les sacrilèges que l'humanité a pu commettre au cours des siècles. Attachés à leur environnement, ils s'investissent de plus en plus dans les affaires des hommes dès lors que cela concerne la défense du littoral et du milieu marin, tous deux menacés par le tourisme et la spéculation immobilière. Lorsqu'ils se réunissent au milieu des vagues, les Morganed se révèlent joueurs et lascifs. Profitant du soleil, ils passent de longues heures à batifoler en bandes au milieu des récifs, cachés dans les criques et les petites anses.

La position du Royaume des Houles a fait jouer à cette partie du pays un rôle politique inattendu pour les Morganed. Contrairement à beaucoup d'autres changelins aquatiques, ils ont conservé de nombreux contacts avec les kiths qui vivent sur les rivages, il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils revêtent forme humaine et profitent de la nuit pour visiter les tavernes. Farouchement indépendants, ils sont très méfiants envers les membres de la cour du roi Shaïl pour d'obscures raisons.

Apparence

Les Morganed possèdent une peau luisante aux nuances vertes et bleutées et à la texture plus ou moins écailleuse. Selon leur humeur, leur couleur peut passer du jade au bleu gris, annonciateur de colère. De même, leurs cheveux peuvent prendre des teintes très variées oscillant du noir au vert émeraude, leurs yeux sont grands et dotés d'une pupille verticale qui semble insondable.

Outre ces traits physiques, les Morganed n'ont pas de membres inférieurs, ces derniers étant remplacés par un appendice caudal souple et vif, semblable à celui des tritons.

Aspects

· Gamins

Très joueurs, les jeunes Morganed aiment s'ébattre dans les vagues sous le regard indulgent de leurs aînés. Leurs grands yeux humides trahissent une curiosité presque maladive et très difficile à réfréner.

· Vauriens

Habitués à vivre en communauté et rompus aux exercices physiques les plus ardus, les Vauriens se regroupent en bandes pour jouer de mauvais tours aux mortels, pêcheurs ou véliplanchistes. Les garçons ont une silhouette élancée et athlétique tandis que les filles sont dotées de seins magnifiquement galbés et plus généralement d'une apparence propre à damner un saint.

· Grincheux

Plus les Morganed vieillissent, plus ils préfèrent les profondeurs océaniques aux rivages, on les voit alors de plus en plus rarement. Ils préfèrent en effet s'absorber dans la contemplation des mystères sous-marins plutôt que de perdre leur temps dans les fêtes données par la noblesse. Physiquement, leur peau devient franchement écailleuse et ils dégagent une odeur de marée de plus en plus forte.

Styles de vie

Marins, pêcheurs, gardiens de phare, ermites, écologistes, océanographes, dockers…

Affinité

Nature

Héritages

· Né de la mer

Les Morganed sont des créatures aquatiques bien adaptées à leur milieu. La Difficulté de tous leurs jets est diminuée de 2 lorsqu'ils évoluent dans le milieu approprié et leur vitesse de déplacement est multipliée par 2 lorsqu'ils nagent. Capables de plonger dans les profondeurs, ils supportent les grandes pressions à raison de 25 mètres par point d'Endurance. Sous forme humaine, ils peuvent plonger en apnée pendant une durée égale à leur Endurance x 5 minutes. Lorsqu'ils sont immergés dans les eaux du Songe, ils peuvent respirer normalement et ce sans aucune limite de temps.

· Chant de la mer

Les femmes comme les hommes peuvent aisément attirer les humains à eux. Lorsqu'ils entonnent leur chant, grave comme le son des vagues qui battent les côtes, fascinant comme le vent qui siffle sur les landes, tout être humain dans un rayon de 50 mètres x Niveau de Manipulation doit réussir un jet sous sa Volonté (Difficulté 7) pour éviter de rejoindre, en proie à la plus complète fascination, ceux qui en sont à l'origine. L'effet de ce pouvoir se prolonge tant qu'il n'est fait aucun mal à la victime.

Défauts

· Lié à l'océan

Les Morganed doivent dépenser un point de Glamour par jour passé hors de l'eau, à moins de pouvoir s'immerger pendant au moins une heure dans un bain d'eau salée. Si le Morgan n'a accès à aucune eau, il doit dépenser deux points de Glamour.

Citation

« Puisse la brise du large t'accompagner sur les ailes du Songe, étranger ! »

Opinions

• **Les Bansidhs** — ils détiennent de nombreux secrets et connaissent la réponse à autant de mystères, mais ils ne savent pas en profiter. En définitive, nous sommes aussi sages et savants qu'ils le sont, à quoi bon les fréquenter ?

• **Les Boggans** — besogneux et laborieux, ils se passent eux-mêmes les chaînes. Ils auraient besoin de s'émanciper, de s'accomplir !

• **Les Bonnets Rouges** — difficiles à approcher, ces gaillards. Laissons-les tranquilles à moins qu'ils ne viennent à nous…

• **Les Eshus** — ces grands voyageurs ont probablement vu toutes les mers du monde. Leurs histoires nous enchantent, ils sont les bienvenus dans nos Lieux Enchantés.

• **Les Korred** — nous ne savons presque rien d'eux. On les dit fidèles et honnêtes, mais leur discrétion même les rend suspects à nos yeux.

• **Les Nockers** — parfois irritants, voire repoussants… mais ils sont libres et n'hésitent pas à dénoncer la futilité des autres Kithains.

• **Les Pookahs** — leurs farces sont amusantes… tant qu'ils ne s'en prennent pas à nous. Leur problème est qu'ils ne savent pas s'arrêter.

• **Les Satyres** — ils sont nos jumeaux terrestres. Ils sont passionnés et actifs, tout comme nous. Nous aimons parfois les rejoindre sur la terre ferme afin de prendre part à leurs joyeuses fêtes.

• **Les Sidhes** — laissons-les gouverner, cela nous demanderait trop de temps et cela a l'air de les amuser… Mais attention, s'ils tiennent cour dans nos Havres, c'est parce que nous le voulons bien.

• **Les Trolls** — j'aime ces fiers gaillards ! Ils seraient même capables de résister aux grandes marées !

Le Cercle des Insurgés Disparus

De quelque côté que l'on se tourne, la France apparaît comme un territoire rongé par une Banalité et un traditionalisme des plus étouffants. Il existe pourtant des cercles de changelins qui refusent le statu quo. Depuis quelques années, certains éléments bien dissimulés aux yeux du roi Shaïl marchent sur les traces de leurs aînés et espèrent bien faire un jour basculer le Songe et la Réalité dans un même tourbillon anarchique et grisant.

Au cœur même du Royaume des Premiers Arbres, l'université de Rennes abrite un cercle de Vauriens changelins qui pourraient bien, un jour prochain, mettre le feu aux poudres de la révolte.

Quiconque a fréquenté ne serait-ce qu'un temps les bancs des universités connaît les leitmotivs des pseudo-mouvements protestataires, litanies plus ou moins renouvelées chaque année depuis le glorieux soulèvement avorté de mai soixante-huit. On assiste malheureusement chaque fois à la même mascarade, au même défilé de militants cyniques et ambitieux, qui prennent la parole au cours des assemblées générales pour tenter de gagner un auditoire passif à leurs causes fumeuses. Après une ou deux manifestations poussives et bon enfant, vite dispersées par les premières pluies de l'hiver, les campus retrouvent leur grise Banalité. Il arrive parfois que tout cela prenne un peu d'ampleur, on se prend alors à rêver de barricades et de cocktails explosifs… mais le couvercle finit par se refermer dès que les soi-disant syndicats estiment que la situation ne sert plus leurs buts politiques ou qu'elle échappe à leur contrôle.

Les étudiants, jadis si prompts à descendre dans la rue, sont eux aussi corrompus par une Banalité fermement installée sur les campus. Les offices vantant les mérites de formations professionnelles, préludes à un destin tout tracé, tentent de les convaincre que ce monde a besoin d'eux, et réciproquement. Sourds aux harangues de leurs représentants, la plupart des étudiants ont pris l'habitude de ne pas se risquer à songer à autre chose qu'à l'obtention de leur diplôme, véritable passeport pour une vie radieuse aussi chimérique qu'une carte montrant le chemin d'Arcadie. Tout n'est pas perdu pour autant, des changelins attachés à ce symbole de liberté qu'est l'université française ont choisi de ramener

le Songe en ses murs. Organisés en petits groupes soudés, ils imposent peu à peu leur présence et participent activement à toutes les actions contestataires, sortant progressivement les étudiants de leur torpeur. L'une de ces organisations, le Cercle des Insurgés Disparus de Rennes, s'est récemment illustrée en conférant une atmosphère joyeuse, voire même ludique et en tout cas inédite, à certains mouvements de grève auxquels ils ont pris part.

Les Membres du Serment

Pierre-Gilles Arthuis Sire Oriel

(Noble en rupture de ban)

Cour : Seelie
Legs : Courtisan/Paon
Maison : Gwydion
Aspect : Vaurien
Kith : Sidhe
Arts : Chicanerie 3, Périple 2, Prestidigitation 1, Souverain 1
Royaumes : Acteur 4, Fées 2, Scène 2
Apparence : Oriel s'habille d'une manière un peu trop stéréotypée, dans un style rebelle quelque peu affecté, mais sa prestance lui évite de passer pour un bouffon.
Histoire : Oriel est le fils d'un baron fidèle au roi Shaïl, il courtise à longueur de temps, et sans le moindre remords, celui qui fait stagner le Songe depuis des siècles. En rupture totale avec sa lignée, Oriel a choisi d'investir un campus avec ses compagnons à la suite de fréquentes rencontres avec Geïris, un ancien combattant ayant participé à l'insurrection des Vauriens qui marqua le grand retour des Sidhes. Il passe de nombreuses heures à discuter et à dévorer les manifestes qui encombrent la librairie du Satyre Grincheux, il s'est peu à peu senti investi d'une mission sacrée qui consiste à poursuivre cette noble quête. Grâce à ses talents d'orateur et son charisme, il est depuis maintenant trois ans le leader naturel du Cercle des Insurgés Disparus. Maniant le verbe comme une rapière, il est considéré par le petit monde syndical du campus avec respect et même crainte. Tout semble lui réussir, les étudiants les plus branchés accourent aux fêtes qu'il organise, il collectionne les conquêtes et même ses professeurs lui pardonnent tout ! L'année dernière, cet énergumène a réussi à se faire élire délégué étudiant au conseil d'administration sur la base de revendications pour le moins déconcertantes. Il réclamait en effet des distributeurs de chou-chenn et la tenue de festivals, hérités de l'ancien calendrier celte, à l'occasion desquels les étudiants danseraient nus sous les dolmens…
Citation : « Hé, toi, le théoricien raté ! Arrête un peu de baver sur ton micro, je vais te montrer comment le chauffer, ton amphi… »

Erwan le Bihan Sadok

(Écuyer d'Oriel et traditionnel responsable du service d'ordre)

Cour : Seelie
Legs : Rustre/Bête
Aspect : Vaurien
Kith : Troll (affilié à la Maison Gwydion)
Arts : Périple 2, Prestidigitation 3, Souverain 1
Royaumes : Accessoire 2, Acteur 2, Nature 3, Scène 1
Apparence : Sadok est un Kithain massif aux cheveux coupés en brosse, coiffé d'un béret noir. Sous sa forme humaine, il baisse toujours la tête lorsqu'il franchit une porte, et ce malgré son apparente petite taille, son aspect chimérique est quant à lui celui d'un gaillard aux larges épaules, il mesure plus de deux mètres. Il est généralement chaussé de Docs Martens coquées, et ne se sépare jamais de sa canne ouvragée, laquelle n'est autre qu'une épée chimérique. C'est un redoutable adversaire, qui est loin d'avoir atteint le summum de ses capacités.
Histoire : Sadok est au service du jeune chevalier Oriel depuis des années. S'il est vrai que les trolls vouent habituellement une loyauté indéfectible à leurs suzerains, une véritable amitié est née entre les deux Vauriens sans qu'aucune notion de rapport hiérarchique ne soit venue s'interposer. Oriel a dû batailler ferme pour « déconditionner » le jeune troll, les deux compagnons se sont d'ailleurs prêtés un serment de soutien mutuel… Il arrive encore que le jeune troll donne du « Sire », notamment dans les situations potentiellement dangereuses ou stressantes. Oriel le réprimande invariablement avec un regard à la fois agacé et amusé. Depuis la fondation du Cercle des Insurgés Disparus, Sadok a pris plaisir à s'affirmer comme le spécialiste des services d'ordre, tâche qu'il accomplit avec la rigueur qui convient à sa lignée et à son Kith.
Citation : « Sire… enfin, Oriel… J'ai besoin de quatre gars pour installer la chicane à l'entrée du bâtiment. Rien qu'avec eux et quelques tables, on peut tenir un bon bout de temps ! »

Muriel Dampierre Eviane de Sun

(Cousine d'Oriel, pasionaria du groupe)

Cour : Seelie sur le point de devenir Unseelie
Legs : Troubadour/Hors-la-loi
Maison : Fiona
Aspect : Vaurien
Kith : Sidhe
Arts : Chicanerie 3, Essence 2, Divination 1
Royaumes : Accessoires 1, Acteur 3, Fées 2, Scène 2
Apparence : Eviane est une jeune fille aux cheveux courts teints en roux et agrémentés de deux fines tresses. Elle porte

des vêtements provocants et des bijoux à la mode celte. Son air maussade et ses yeux verts la rendent irrésistible.

Histoire : depuis leur Chrysalide, Eviane et Oriel ne se sont jamais quittés. Compagnons de jeu puis d'amour, les deux cousins ont tissé au fil du temps une relation complexe et passionnée dont ils sont loin d'avoir maîtrisé toutes les subtiles implications. Pour l'instant, Eviane a toujours suivi Oriel. Elle est à l'origine de l'idée du Cercle des Insurgés Disparus. Son charme et sa nature généreuse ont assuré les premiers succès du petit groupe, la passion de la jeune Sidhe attirant de nombreux étudiants tombés sous son charme… Lorsque les événements sont propices au soulèvement, elle n'hésite pas à monter à la tribune et ses discours enflammés ont autant de succès que les harangues et les diatribes de son compagnon. En dépit du succès grandissant du groupe, ou à cause de lui, Eviane file un mauvais coton. Aveuglé par la réussite, Oriel ignore de plus en plus sa compagne et collectionne les aventures. Vexée, la jeune Sidhe a relevé le défi et s'est lancée dans une sorte de joute amoureuse, il faut bien avouer qu'elle n'a que l'embarras du choix parmi les soupirants qui la convoitent. Dans le fond cependant, rien n'a vraiment changé, Eviane ferait tout pour Oriel. Elle a récemment cherché un peu de réconfort auprès de Geïris lequel, en bon satyre, a bien entendu profité de l'occasion, ce qui n'a pas arrangé les choses… Sentant confusément que cette incartade était à même de briser beaucoup de choses entre elle et Oriel, Muriel a préféré garder le secret, celui-ci est maintenant en train de la ronger. Autrefois enjouée, Eviane se renferme sur elle-même et sombre dans la morosité. Lorsqu'elle est seule, elle pense à l'avenir, au Cercle et même au mariage, mais elle commence à se lasser de tous ces petits jeux. Isolée et désemparée elle devient une proie facile pour la Banalité.

Au sein du groupe, seul Efflam a remarqué ce changement et a compris qu'Oriel en était la cause. Désarmé par son attirance pour la jeune fille, il a pourtant choisi de désarçonner Oriel plutôt que d'aider Eviane. Reste à savoir si le Cercle pourra survivre à la tourmente qui menace de s'abattre sur lui.

Citation : « Tu me fais rire, avec ton mouvement. Ce sont tous des culs plombés ! C'est chaque fois la même chose, ceux qui nous suivent sont ceux qui n'ont pas de place assise. Je vais voir Geïris. Ciao. »

Les PJ sont témoins d'une dispute opposant Efflam et Eviane. Cette dernière a cru déceler dans la sollicitude du premier plus de tendresse qu'il n'était nécessaire et affirme devoir en informer Oriel. Efflam est manifestement terrorisé à cette idée… Hélas pour les personnages, celui-ci a également remarqué que nos héros ont tout entendu. Victime d'un accès de paranoïa, il est convaincu qu'ils vont aller raconter tout cela au leader du Cercle. Les PJ viennent de faire leur entrée sur l'échiquier politique du campus…

Franck Rappart Efflam

(Néo-situationniste iconoclaste, théoricien du groupe)

Cour : Unseelie
Legs : Plaisantin/Sage
Aspect : Vaurien
Kith : Nocker
Arts : Chicanerie 1, Chronos 1, Prestidigitation 3, Périple 2
Royaumes : Accessoires 3, Acteur 2, Nature 1, Scène 1

Histoire : les Nockers sont peu présents en Bretagne, Efflam est d'autant plus fier de son ascendance. Élevé à l'écart des cours, il déteste les formalités et se fait une joie de tourner en dérision tous les ronds de jambes que lui assènent ces « branleurs de Seelies ». Gravitant dans l'entourage de Geïris, qui lui fournit régulièrement des montagnes de littérature subversive, il a été amené à côtoyer Oriel et ses compagnons. Il est très rapidement tombé sous le charme de la petite troupe d'Oriel, même s'il ne veut toujours pas se l'avouer. Sa relation avec ceux qui devaient par la suite former le Cercle des Insurgés Disparus s'est bâtie sur la base d'une rivalité acharnée avec Oriel, une compétition dont l'objet principal est Eviane. Toujours amoureux de la jeune Sidhe, Efflam a déjà essuyé plusieurs échecs mais ne s'avoue pas vaincu. L'indifférence de son rival envers sa propre cousine le pousse au contraire à vouloir protéger l'élue de son cœur. Il pourrait même aller jusqu'à renier son affiliation à la cour des Unseelies.

Efflam est le responsable de la propagande au sein du cercle. Fortement influencé par les théories situationnistes, il se dit « défricheur de l'alternative anarchique ontologique » et rêve de profiter d'une prochaine action pour instituer une véritable Zone Autonome Temporaire. Depuis qu'il a installé son ordinateur dans le local qui sert de Lieu Enchanté au groupe, Efflam montre quelques symptômes alarmants, sans doute les prémices du Tumulte.

Citation : « Ça commence à bouger à Paris. Si on ne déclenche pas le mouvement avant Samhain, les augures indiquent que le projet ZAT ne sera pas encore mûr pour cette année. »

Le Havre des Insurgés Disparus

Au fil de leurs errances sur le campus, les quatre compagnons ont fini par découvrir un escalier de service dérobé, sous l'un des grands amphithéâtres du campus. Ils sont tombés sur une petite pièce, oubliée du service technique, qui abrita en son temps les réunions clandestines de quelques révolutionnaires romantiques. Des affiches déchirées rappelant les hauts faits de la contestation estudiantine, un portrait du Che peint à même le mur, une vieille Ronéo encrassée, des piles de tracts, tous ces trésors imprégnés de Glamour ont aussitôt incité le groupe à

investir les lieux pour le transformer en Lieu Enchanté. Petit à petit, le Songe s'est cristallisé ici pour former cette enclave où les Vauriens mûrissent leurs plans d'action, refont le monde ou viennent se réfugier en cas de cafard. De tout le groupe, Efflam est certainement celui qui y passe le plus de temps, notamment depuis qu'il y a installé son ordinateur. Ce dernier est alimenté par une ingénieuse dérivation dont seul un Nocker pourrait comprendre le fonctionnement.

Geïris

(Satyre Grincheux, gérant de la librairie Chimères)

Geïris est un ancien combattant de la fronde des Vauriens qui secoua le pays au cours des années 70. Lorsqu'il apparut que la cause était définitivement perdue, il se retira à Rennes pour ouvrir une petite librairie. Il a amassé quelques trésors chargés de Glamour qu'il réserve aux rares habitués qui viennent lui rendre visite. Son amertume est grande, et il est difficile de lui faire raconter ses exploits passés. Mais une fois qu'il s'est décidé, il se lance dans de longs et captivants récits au cours desquels il amène son auditoire jusqu'aux frontières du Songe...

Geïris a récemment profité du chagrin d'Eviane pour la « consoler » à sa manière. Redoutant les conséquences que cela pourrait avoir sur l'amitié qui le lie à Oriel, il a préféré garder le silence et se montre même plus distant avec le jeune noble orgueilleux.

Michel Tournier dit (Mike)

(Dauntain syndicaliste envoyé par Paris afin de mater les débordements)

Les syndicats étudiants n'aiment pas qu'une quelconque action échappe à leur contrôle, au cours de ces dernières années, ils ont dû faire face à l'apparition de groupuscules agités aux discours « démagogiques et irréalistes ». L'année dernière, à l'occasion du congrès local de l'UDF, Michel Tournier a été dépêché par le bureau national afin de remettre la section de Rennes dans le droit chemin. L'université semblait en effet subir une dérive inquiétante, probablement due à l'influence du Cercle des Insurgés Disparus. Étant donné l'importance de ce campus au plan national, Tournier a été chargé de rester sur place pour que le tir soit corrigé.

Michel, qui se fait appeler « Mike », s'est rapidement révélé être un adversaire coriace, il a même forcé un Oriel fou de rage à quitter la tribune sous les huées d'un cours de droit. Il faut bien reconnaître que Mike est très fort dès qu'il s'agit de briser le Songe... Il appartient à une espèce de plus en plus répandue, celle des Dauntains, et n'a jamais accepté sa nature de Changelin. Étouffant le chaos qu'il sentait bouillonner en lui, il a embrassé la voie de la Banalité en toute connaissance de cause. Il est ici pour briser le Cercle et il y prend visiblement un malin plaisir...

Mike porte toujours des vestes à la mode avec lesquelles il arbore systématiquement une cravate assortie. Son air hautain et sa mèche rebelle achèvent de le faire passer pour une tête à claque aux yeux du Cercle.

Citation :

- Un étudiant excité : «... et on pourrait faire une sorte de carnaval aussi, enfin tu vois ce que je veux dire quoi ! »

- Mike, affalé sur un banc d'amphi : « et vendre des merguez pendant que tu y es ?! Allez, rentre chez toi, mon vieux. On parle d'une action syndicale ici, pas d'une kermesse ! »

Les Domaines du Songe

Contrairement au Concordat de Tir-na-N'og institué par le Haut Roi David, le Songe de France est un territoire profondément marqué par une Banalité savamment entretenue par les Cainites et la Technocratie. L'âge d'or que connurent jadis les Fées de ce royaume n'est plus désormais qu'un souvenir mélancolique, ressassé par des changelins qui n'en gardent guère qu'une mémoire brumeuse. Malgré tout, certains Royaumes ont connu, avec le retour des Sidhes, une recrudescence de leur activité, sans toutefois atteindre leur rayonnement d'autrefois. Sous l'influence du roi Shaïl, ils semblent s'être de nouveau figés dans un fragile équilibre. Mais le Songe est capricieux, les devins les plus éclairés sont perdus et nul ne sait de quoi demain sera fait.

Le Royaume des Premiers Arbres

Refuge et siège du pouvoir absolu du roi Shaïl, le royaume de Brocéliande est, avec celui des Houles, le plus ancien de France. Couvrant jadis la majeure partie de l'intérieur des terres de Bretagne, la forêt mythique s'est réduite comme peau de chagrin, notamment à cause de la déforestation intensive dont elle est victime depuis des siècles. De celle-ci, il ne reste plus aujourd'hui que quelques bois épars. Pourtant, les légendes sont encore très vivaces.

De tous les Royaumes féeriques français, celui des Premiers Arbres est certainement le premier, il est aussi celui qui est le plus impliqué dans les jeux de la politique si chers à la noblesse Sidhe. Au cours des premières années qui suivirent la Séparation, l'immense forêt primaire qui couvrait alors la majeure partie de la Bretagne accueillit les premiers exilés en route vers Tir-na-N'og. Chaque arbre, chaque pierre et chaque fontaine était source de Songe et de nombreuses Fées y demandèrent asile plutôt que de poursuivre leur route par delà l'océan. Devant l'afflux des réfugiés qui traversaient ses terres, le roi de Brocéliande, Taulas de la maison Liam, chargea le Comte Shaïl (l'un de ses plus fidèles vassaux) d'établir les marches du royaume de Brocéliande afin de garantir la stabilité du Royaume. Le moins que l'on puisse dire est que Shaïl s'acquitta de sa tâche avec zèle.

Les terres placées sous l'autorité du Comte s'étendaient au-delà des Sentiers du Royaume des Houles, quiconque voulait rejoindre Tir-na-N'og devait passer sur son fief. Investi de la confiance du roi Taulas, Shaïl accordait l'asile à ceux qui transportaient des trésors chimériques et des Scories, les autres

devaient payer un droit de passage substantiel avant d'être reconduits à la frontière du Royaume des Houles.

Shaïl accumula rapidement les richesses et s'entoura de lieutenants peu scrupuleux, malgré les mises en garde de ses conseillers, Taulas choisit d'ignorer le problème à cause des nombreux serments qui le liaient à son vassal. Trop heureux de l'inertie de son seigneur lige, Shaïl promit des titres et des terres à ceux qui accepteraient de l'épauler dans sa conquête du Royaume des Premiers Arbres. À la tête de sa horde, il se rendit ainsi au Domaine du Haut Bois, sur les hauteurs de Huelgoat, pour prêter allégeance à son Roi à l'occasion des festivités d'Imbole qui marquent le retour du printemps. La nuit venue, Shaïl et ses sbires passèrent à l'action, massacrant la majeure partie de la famille royale et dispersant le Feu de Paille du domaine. Un duel titanesque opposa Taulas à son vassal félon, ce dernier l'emporta grâce à la fourberie et laissa son suzerain pour mort, ce dernier fut précipité dans les tourbillons du Songe tout proche, réputés pour être mortels. Shaïl se proclama ensuite roi de Brocéliande et fonda sa propre maison en distribuant généreusement charges et titres à ceux qui lui furent fidèles. L'avenir était loin d'être aussi radieux pour les survivants de la cour de Taulas, ils étaient désormais des renégats. Ceux qui étaient demeurés loyaux envers leur maître décidèrent dès lors de mener une véritable guérilla contre les serviteurs du nouveau monarque. La partie occidentale de Brocéliande devint un véritable champ de bataille où les rebelles menés par Breunor, le neveu du roi Taulas, trouvèrent l'appui des humains mais aussi des fées du Royaume des Houles et des îles britanniques.

La situation aurait pu facilement s'enliser et tourner à l'avantage des rebelles, c'était sans compter sur l'habileté de Shaïl qui sut remodeler l'histoire à sa façon et redorer ainsi son blason. Tandis que ses troupes livraient un combat sans merci aux insoumis, l'Usurpateur parvint à déformer l'image de Taulas telle qu'elle était restée dans toutes les mémoires. En falsifiant les chroniques, il finit par le faire passer pour un Tyran sanguinaire affilié à la Cour Unseelie. Dans le même temps, les habitants de la Cité d'Ys, qui furent longtemps ses ennemis et savaient parfaitement comment il s'était emparé du trône, choisirent contre toute attente de se retrancher dans le Songe. Ses principaux opposants maintenant hors de combat, le nouveau souverain put asseoir son pouvoir avec d'autant plus de facilité. Alors que la Banalité gagnait tout le territoire français, Shaïl conclut un certain nombre d'alliances avec la noblesse bretonne, notamment avec la famille des Montfort dont les terres étaient placées au cœur même de son royaume.

Grâce à ces habiles manœuvres politiques, la région put bientôt accueillir des moines irlandais, dont la mission était de collecter le savoir féerique et d'en entretenir le souvenir. Sachant que l'Éclatement menacerait un jour d'abattre son royaume, l'Usurpateur redoubla d'activité pour raviver le Songe de sa forêt avec l'aide de la noblesse locale. C'est à cette époque que furent établis les « Registres des Us et Coutumes de la Forêt de Bréchéliant », qui définissaient les rites et les devoirs de la noblesse chargée d'entretenir le Songe. En attendant le raz de marée de Banalité qui ne manquerait pas de déferler sur ses terres, le Roi Shaïl s'attacha à achever l'édification de sa forteresse, profitant ainsi de la guerre de succession qui ravageait la Bretagne et précéda la Séparation.

Tout au long de ce conflit, en marge de la guerre de cent ans qui mettait la nation française à feu et à sang, le nouveau suzerain œuvra pour réunifier son royaume et écraser à jamais les quelques insurgés qui avaient prêté allégeance aux fées de Grande-Bretagne dans l'espoir de récupérer leurs terres. Alors que les signes avant-coureurs du Cataclysme lui parvenaient déjà, le Roi réussit à vaincre les derniers fidèles de Taulas, leur chef Breunor, désormais frappé du sceau de l'infamie et de la couardise, ne trouva son salut que dans la fuite… Shaïl se retira alors dans son palais de Brocéliande et attendit l'Éclatement de pied ferme, maintenant certain que son œuvre résisterait à l'épreuve du Temps.

Au Pays du Glamour Banal

Est reproduit ci-après le message envoyé par le Comte Vernach au Haut Roi David sur parchemin Goblin et dicté au présent scribe. Toute erreur dans la transcription doit être imputée à ce dernier.

Luginius
— Factotum des Archives Royales

Mon Roi,

Que cette missive vous trouve bien portant et que votre règne ne connaisse pas d'automne.

Comme vous me l'avez précédemment ordonné, j'ai traversé la grande eau où sommeillent les derniers léviathans pour me rendre au Royaume des Premiers Arbres. Ceci est le rapport détaillé de ce que j'y ai trouvé ainsi qu'une étude des sentiments que vous portent les membres de la cour du Roi Shaïl. J'espère que vous trouverez dans ces écrits tous les renseignements que vous désiriez obtenir et me rappellerez au plus vite auprès de vous.

Le voyage

Depuis mon éveil et mon adoubement, j'ai eu la chance de ne jamais vivre une journée en Concordia qui ne soit source d'émerveillement. Ceux dont la mémoire est parvenue à capturer quelques bribes des splendeurs du passé déplorent parfois tout le Glamour qui a été perdu et cette part de Songe, disent-ils, enfuie à jamais. Le peu de Glamour qui imprègne toute chose suffit néanmoins à provoquer en moi un senti-

ment que d'aucuns qualifieraient de fascination puérile. Sans doute est-ce mon côté enfantin qui me protège des assauts de la Banalité lorsque je dois œuvrer hors du Songe. Pourtant, rien n'aurait pu me préparer à ce qui m'attendait sur le vieux continent.

Mon départ fut, à cet égard, tout à fait prémonitoire. L'aéroport était froid et les hommes s'y déplaçaient le regard vide, non point heureux de découvrir une nouvelle destination, mais plutôt dévorés par l'ennui. Le ciel était sombre et le vol fut pénible, tant le vent et la pluie semblaient s'acharner à nous dévier de notre course. Les magnifiques étendues d'eau, épargnées des ravages de la Banalité, immuables et pourtant toujours changeantes ne parvinrent pas à me rassurer. Plus nous approchions des Terres Ancestrales, plus un profond malaise s'emparait de moi. J'ai, je l'espère, maintes fois prouvé que mon cœur n'était pas faible, pourtant, lorsque l'avion se posa et que je foulai le sol du Royaume des Premiers Arbres pour la première fois, mes jambes se dérobèrent sous moi et j'eus un haut-le-cœur. Je crus un instant avoir été victime de l'influence d'un Dauntain, tant le choc avait été grand. Je ne pouvais en croire mes yeux, car ce que révélait ma vision féerique n'avait pas de nom, le Songe en ces terres était corrompu.

Point n'était besoin d'Acuité pour sentir la pourriture qui s'attaquait à toute chose. Les arbres moribonds bien alignés qui bordaient la route quittant l'aéroport étaient tous rongés par un lichen grisâtre et semblaient supplier qu'on les brûle afin qu'ils puissent échapper à leur triste sort. Les constructions de pierre s'effritaient sous mes yeux tandis que le métal des glissières et des lampadaires était recouvert de vert-de-gris.

Je dois admettre que je mis longtemps à comprendre la cause de ces phénomènes. Ce n'est qu'en rencontrant l'envoyé du Roi Shaïl chargé de m'accueillir, que la vérité m'apparut. Nous nous rencontrâmes à Paris, la capitale du pays que recouvre le royaume de Shaïl. Cette cité respire la créativité et l'on y voit même par endroit des bâtiments que l'on dirait faits de Scories tant leur éclat chimérique est palpable. Pourtant, même devant tant de merveilles, que je vous conterai plus avant de ce récit, mon cœur restait lourd, comment le Régent de ce pays avait-il pu laisser ses terres se dégrader ainsi ?

En fait d'escorte pour me conduire auprès du Souverain, je ne trouvai qu'un simple Kithain, noble certes, mais terriblement désinvolte et totalement irrespectueux du protocole. Ajoutant l'insulte à l'affront de ne pas m'accueillir avec les égards qui sont dus à un ambassadeur, le Roi Shaïl avait cru bon de se faire représenter par un Pookah !

Lorsque je vis ce personnage aux gigantesques moustaches et aux oreilles de chat dressées sur sa tête s'approcher de moi, je compris mon erreur. Troublé par l'atmosphère malsaine de cette contrée, j'avais contemplé l'Aspect féerique de celui-ci sans même m'en rendre compte. Toute cette décrépitude affectait le Songe et un incompréhensible manque de Glamour altérait mes perceptions. Je résolus de découvrir au plus vite la cause de cette carence et de comprendre comment des Kithains pouvaient supporter de vivre ici. Ce n'était pas la Banalité qui me pesait, mais bien l'absence de Glamour. Pardonnez mon émoi, je semble me perdre en détails abscons, mais ce que je ressentais est difficilement descriptible sinon par des images.

Le Pookah sembla prendre un malin plaisir à me mettre mal à l'aise, j'eus ainsi toutes les peines du monde à lui faire décliner son identité et je dus me présenter avant lui. Je gardai mon sang-froid, mais il m'en coûta de ne pas châtier ce maraud comme il le méritait, grand bien m'en prit, car il se révéla posséder titre et terres.

Les rumeurs évoquant la dégénérescence de la noblesse de ce pays s'avéraient tristement exactes, qu'avait donc pu faire une telle créature pour mériter les honneurs ? J'étais déjà très las. J'appris donc que le coquin se nommait Tibert, était Vicomte à la cour du Roi Shaïl, serait mon escorte durant toute la durée de mon séjour et veillerait à mes besoins. Il va sans dire que j'ai appris à me méfier des facéties des Pookahs et que celui-ci ne m'inspirait pas plus confiance que la plupart de ses congénères. Au cours de mes pérégrinations, j'ai malheureusement rarement rencontré des interlocuteurs dignes de foi, je fus donc dans l'obligation de me contenter de Tibert comme principale source de renseignements. Cela en dit long sur la validité que vous pouvez prêter aux informations que je n'ai pas pu vérifier par moi-même. Tibert est un orateur habile et même si je suis parvenu plus d'une fois à le prendre en défaut, je ne puis affirmer qu'il ne s'agissait pas là d'appâts destinés à me faire avaler de plus gros mensonges. Quoi qu'il en soit, j'ai essayé d'être le plus scrupuleux possible dans la rédaction de ce rapport.

Brocéliande

Nous partîmes sans tarder et nous rendîmes au palais du Roi, sis en la forêt de Brocéliande. La route fut pénible car la désolation s'étendait sur toutes les terres, nous rencontrâmes ainsi à plusieurs reprises, des créatures chimériques aux intentions malveillantes. Tibert, que je jugeais promptement plus lâche que retors, m'enjoignit de les éviter, je dus ravaler mon orgueil afin de ne pas humilier mon guide plus que de raison.

Malgré la relative importance de la distance parcourue, nous ne passâmes au voisinage d'aucun Lieu Enchanté, ce n'est qu'à l'approche de la forêt de Brocéliande que je crus sortir de ce cauchemar. J'ai appris depuis qu'elle n'est plus aujourd'hui que le pâle reflet de sa splendeur d'autrefois, à l'époque où une journée ne suffisait pas à la traverser et où le feuillage de ses arbres ne laissait pas passer la lumière du soleil. Pourtant... pourtant, j'entrai en Arcadie. Du moins est-ce ainsi que je m'imagine cette fabuleuse contrée, à la lueur des premiers récits qui m'en ont été faits par mes précepteurs. Chaque roche, chaque arbre, chaque ruisseau, chaque monticule est chargé de Glamour, où que se porte le regard, le spectacle est celui du songe et d'un enchantement. Chaque lieu a son histoire, son héritage féerique, la croisée

de deux chemins rappelle ici une rencontre légendaire d'où naquit le Pacte du Crépuscule, là une pierre gravée protège de sa magie le dernier spécimen de Houx Consacré. Le jacassement incessant de Tibert, aveugle à tant de beauté, ne parvint même pas à rompre le charme et, le cœur léger, je composais un lai tandis que nous nous rapprochions du palais.

Comment décrire le château lui-même ? Des larmes me vinrent aux yeux lorsque je le vis, mais je ne sais toujours pas aujourd'hui si ce furent des larmes de joie ou de tristesse. La résidence du Roi Shaïl est à nulle autre pareille, sa majesté, l'âge de ses pierres, la force et la finesse de ses tours qui s'élèvent jusqu'aux nuages, le faste de ses décorations, tout inspire l'admiration et le respect. Pourtant, ses fondations sont sans âge, ses parpaings sont érodés, les couleurs de ses bannières sont passées, les chants y sont rauques et un vent froid en parcourt les couloirs, charriant une odeur diffuse de moisissure. Qu'un lieu aussi magnifique, au cœur du berceau de notre tradition, ait subi les outrages du temps m'emplit de tristesse.

La cour du Roi Shaïl

Si quelques roturiers doutaient encore de la noblesse et de la prestance des Seigneurs du Songe, leur médisance serait étouffée dans leur gorge à la vue du Roi Shaïl trônant en son palais de Brocéliande. Le temps a certes ridé sa peau et quelque peu voûté son dos, mais sa voix est restée forte et claire, son jugement sans faille et son maintien imposant. Lorsque la cour est réunie, chacun de ses gestes est conforme à la tradition, sans pour autant sembler contraint, et il dirige le cérémonial avec rigueur. Nous sommes loin du laxisme que nous avons déjà pu constater dans certaines des cours les plus « progressistes » de Concordia. Si le souverain a dû composer avec les roturiers et même en inclure parmi ses proches, ceux-ci savent rester à leur place, derrière les colonnes de la salle du trône, pendant que leurs seigneurs officient.

Certaines des pratiques du Suzerain m'ont de prime abord semblé archaïques, mais c'était avant d'en comprendre les complexes significations. Je suis convaincu que la plupart des chambellans de Concordia tireraient grand profit d'un séjour dans le Royaume des Premiers Arbres, pour y redécouvrir les us et coutumes d'antan. Visionnaire, le roi Shaïl a en effet ajouté, dès son accession au trône, un principe à l'Escheat, le Droit de Mémoire. Celui-ci stipule que tout Kithain doit œuvrer pour préserver et sauvegarder les trésors de la tradition féerique. Héritier et gardien de nos souvenirs, parfois plusieurs fois millénaires, le souverain possède une bibliothèque où se trouvent plus d'écrits sur les Kithains que nous pourrions en réunir en Concordia. Certains documents, écrits par des Mages, des Gallains ou des Prodigues, datent même d'avant le Pacte du Crépuscule. Une des sections les plus intéressantes est consacrée à la généalogie des familles d'origine noble, le peu que j'ai pu voir me permet d'affirmer que l'on peut y trouver des arbres généalogiques remontant aux temps où les portes d'Arcadie ne s'étaient encore jamais refermées. De nombreuses querelles de succession pourraient être évitées si ces archives étaient rendues plus accessibles. Bien sûr, le Roi les protège farouchement, mais qui pourrait l'en blâmer ?

Le Droit de Mémoire a pour effet de plonger la cour dans le passé, de la renvoyer dans un temps où la Banalité n'avait pas de prise sur le Songe. On y chante des ballades depuis longtemps oubliées chez nous et les danses qui les accompagnent sont très recherchées, bien qu'empreintes de fraîcheur et d'apparente spontanéité. Les vieilles gestes sont enseignées aux Vauriens et aux Gamins afin qu'elles soient transmises aux générations suivantes. Les cérémonies de Brocéliande ont gardé leur force d'antan et ne sont pas de simples actes symboliques que l'on accomplit à l'occasion de festivals. Ici, les « réformistes » et autres « modernistes » n'ont pas leur mot à dire car le Roi Shaïl veille avec autorité au respect de l'Escheat et du Droit de Mémoire.

Sans doute est-ce l'atmosphère unique de cet endroit qui en fait le refuge des derniers Korred (du moins Tibert m'affirme-t-il que ce sont bien les seuls qui restent). S'il fallait accorder sa confiance à un roturier, on ne risquerait pas de se tromper en l'accordant à un Korr car ces Kithains sont, en quelque sorte, l'incarnation de la tradition féerique. Fidèles à leur héritage comme à leur suzerain, ils constituent la plus grande partie de la cour, même si l'on peut y apercevoir des représentants de tous les autres kiths. Malheureusement, le dévouement des Korred et leur communion avec le Songe les rendent terriblement vulnérables à la Banalité. Ceci est la raison pour laquelle ils ne s'éloignent que rarement des abords de Brocéliande. Leur connaissance des usages de jadis est à ce point phénoménale que Folinel, le Maître de Cérémonie du palais, est un Korr et non un Seigneur du Songe comme à l'accoutumée. Folinel est un puits de science et de savoir oublié, il n'est hélas, et c'est le moins que l'on puisse dire, pas très loquace. En échange de quelques informations au sujet de la Noblesse de Concordia, qui me semblaient pourtant sans importance, il m'a révélé que Lady Gustwyld, qui fréquente souvent votre cour, était la cousine au second degré du Duc Topaz. Ceci éclaire d'un jour nouveau l'étrange comportement dont elle a fait preuve au cours de ces dernières années. Un autre Korr de renom est le Seigneur Fulminas, il reçut le titre de Chevalier de la Maison Kevil des mains même du Roi Shaïl lorsqu'il retrouva Sansquevive, l'épée blanche du regretté Taulas. Sa quête, qui avait duré quinze ans et l'avait conduit tant dans le proche que dans le lointain Songe, a d'ailleurs inspiré une geste dont je n'ai entendu qu'une infime partie. Sansquevive a enfin regagné un fourreau royal, et quand bien même son possesseur ne s'abaisserait pas à combattre, il est certain que cette lame virginale accroît sa prestance et son autorité.

LES KORRED

(Sing. Korr)

Ils sont les gardiens des secrets, les détenteurs de la tradition féerique dont ils sont à la fois la mémoire et l'incarnation. Un Korr possède de nombreuses facettes, il peut tour à tour être un habile parleur, un farceur itinérant ou le garant d'un ancien pacte. Mais alors même qu'il semble d'une insouciance singulière, il inspire toujours confiance. Rien n'est plus important pour un Korr que sa parole, rares sont ainsi ceux qui ont pu prendre l'un des leurs en flagrant délit de mensonge. Il faudrait néanmoins être fou pour accorder foi à tout ce que dit un Korr. Mensonge par omission, informations dépendant du contexte, quiproquo, les Korred ont en effet élevé certaines techniques de manipulation de la vérité au rang d'art, tout est bon pour tromper une victime lorsque cela est nécessaire. Une légende prétend que les Jésuites auraient tout appris d'un vieux Korr Grincheux qui avait été banni par les siens à cause d'un mensonge insignifiant.

De par leur nature, les Korred sont les sujets rêvés des Sidhes. Ces derniers leur inspirent naturellement le respect et il ne viendrait jamais à l'idée d'un Korr d'exprimer des opinions réformistes. Ce qui leur vaut d'ailleurs les brimades et les sarcasmes des autres Kiths, ces derniers prétendent notamment qu'ils ne peuvent vivre que dans la servitude, ce dont les Korred ne se soucient pas... du moins tant que leurs détracteurs sont plus nombreux ou mieux armés qu'eux. Parmi les secrets connus des Korred, il existe plus d'une malédiction aux effets peu ragoûtants, aussi est-il préférable d'accepter les Korred tels qu'ils sont ou de n'exprimer ses critiques qu'avec circonspection. Leur savoir et leur mémoire tout à fait remarquables les destinent bien souvent à des rôles de chambellans, de juges ou de magistrats. Le conseil d'un Korr, étayé par le rappel de nombreux précédents, permet souvent le règlement à l'amiable du litige en cours.

Fidèles à d'anciennes coutumes désormais oubliées de tous, les Korred sont parfois difficiles à comprendre. On les sait constants en amitié comme en amour, mais il est parfaitement possible de les froisser ou de s'en faire des ennemis mortels en violant un tabou dont on ignore même l'existence. C'est sans doute pour cette raison que les Korred ont la réputation d'être des individus instables, alors qu'ils sont certainement les plus équilibrés des Kithains, au point de ne prendre que rarement une décision sans avoir mûrement identifié les diverses conséquences et implications. Sincères et honnêtes, ils s'attendent à ce que leurs interlocuteurs fassent preuve des mêmes qualités, gare à celui qui trompe un Korr, car la vengeance de ce dernier sera sans pitié et souvent sans commune mesure avec l'affront.

À l'instar des Boggans, les Korred sont incapables de résister à l'attrait d'un secret, il leur faut savoir coûte que coûte. Des Korred ont ainsi mené des quêtes sur plusieurs générations afin de dénicher d'obscurs savoirs ou élucider d'insondables mystères. Dans le même ordre d'idée, sachez qu'un détective appartenant à ce kith parviendra toujours à ses fins, même s'il doit y investir une énergie et des moyens considérables. Entre Korred, les secrets constituent une monnaie bien plus prisée que les Scories, ils ont en revanche été tant abusés par le passé, qu'ils ne font plus guère confiance aux autres Kithains.

Comme je vous l'ai déjà dit, l'image et l'identité des Korred sont à ce point liées à leur ascendance féerique qu'ils sont aujourd'hui particulièrement sensibles aux assauts de la Banalité. Cela explique pourquoi ils sont rares à s'aventurer hors du Songe sans que cela ne soit vraiment nécessaire, on ne les trouve plus guère qu'en compagnie des Sidhes, avec lesquels ils partagent cette vulnérabilité. À la différence de ces derniers, leur pragmatisme et leur bonhomie les protègent toutefois un peu mieux du Tumulte, ils sont donc beaucoup plus fréquentables qu'eux après un long séjour dans le Songe.

Apparence

Les Korred sont de petite taille et ont un ventre replet. Ils affectionnent les habits bruns ou verts et portent souvent des chapeaux assortis qui dissimulent leurs longues oreilles poilues ainsi que leurs cheveux drus et bruns. Leur pilosité faciale abondante est source de complexe, et ceux qui ne se rasent pas agrémentent souvent leur barbe et leur moustache en les tressant avec des fleurs. Les femmes des Korred souffrent également de cette affection (quoique dans une moindre proportion), ce qui ne dérange en rien leurs soupirants. Leurs pommettes hautes et leurs rides au coin des lèvres et des yeux leur donnent un visage rieur, même lorsqu'ils profèrent les pires des malédictions.

Aspects

· Gamins

C'est lorsqu'il est Gamin qu'un Korr est le plus farceur. Il adore jouer avec les mots afin de tromper ses interlocuteurs en leur disant la vérité, ou les forcer à revenir sur leur parole. Ces Korred sont les plus dangereux car les plus irritables.

· Vauriens

À cet âge, le Korr part en quête de réponses à ses interrogations, et tente de percer un secret ou de retrouver un trésor perdu. C'est aussi à cette époque qu'il est le plus sociable et qu'il recherche le plus la compagnie de ses semblables.

· Grincheux

Pétri de sagesse et dépositaire de nombreux secrets, le Korr est le plus souvent sédentaire. Sa réputation suffit généralement à attirer ceux qui détiennent quelques informations confidentielles, ceux-ci pouvant compter sur le fait qu'un Korr est toujours prêt à payer grassement tout renseignement, dès lors qu'il possède de la valeur. Les Grincheux ne se rasent pas.

Style de vie

Notaire, juriste, juge, archéologue, détective, archiviste, biographe, espion…

Affinité

Fées

Héritages

· Testament

Lors de son Sain, le jeune Korr hérite des secrets de ses ancêtres. Il peut s'agir de l'emplacement d'un trésor, du véritable nom d'une puissante créature, de l'identité de quelques conjurés, du point faible d'un monstre chimérique ou d'un seigneur, d'un Charme oublié, de l'existence d'un pacte ou d'un serment, d'une dette, etc. Le joueur et le Conteur devront déterminer certaines de ces informations afin que la Chronique soit rendue plus intéressante. Une fois par scène, le Korr peut tenter un jet d'Intelligence + Mythologie avec une Difficulté minimum de 8. Si le jet est réussi, il possède des renseignements confidentiels utiles en rapport avec la situation présente.

· Équilibre

Bien que respectueux de la tradition, les Korred ont suffisamment de bon sens pour ne pas être aveugles aux pièges du Songe, leur résistance au Tumulte est en conséquence supérieure à celle des autres Kithains. Ils peuvent demeurer longtemps dans le Songe, sans que cela n'affecte leur équilibre, il revient au Conteur de déterminer avec précision les autres conséquences de ce don.

Défauts

· Vérité

Les Korred ne peuvent pas mentir. Cela ne signifie pas nécessairement qu'ils soient tenus de dire la vérité ou qu'ils ne puissent tromper leur interlocuteur en aucune manière. S'il désire mentir de façon indirecte, notamment par omission, un Korr doit réussir un jet de Volonté (Difficulté 8). Même s'il réussit, il a cependant intérêt à ce que cela ne s'apprenne pas s'il ne veut pas risquer d'être victime de l'ostracisme des siens. En contrepartie de ce désavantage, il obtient aisément la confiance des autres Kithains.

· Le Fardeau de la Banalité

Il s'agit exactement de la faiblesse qui affecte les Sidhes, consultez la page 163 de Changelin : le Songe.
Note : ce défaut ne s'applique qu'aux Korred de Brocéliande ayant vécu des dizaines d'années sous l'influence de Shail. Si l'un de vos joueurs souhaite incarner un membre de ce Kith, vous pouvez parfaitement l'affranchir de ce travers.

Citation

« Si vous aviez prêté attention au sens de mes paroles, vous vous seriez rendu compte que je n'ai jamais dit ça ! »

Opinions

• **Les Bansidhs** — ils jouent le rôle qu'ils ont à jouer, nous n'avons rien à y redire. Ils sont plus sages qu'on ne le croit.

• **Les Boggans** — une disgrâce pour les Kithains. Il est des sortilèges qui nettoient la poussière…

• **Les Bonnets Rouges** - des brutes vulgaires sans le moindre intérêt… sinon celui de diminuer la population des Pookahs.

• **Les Eshus** — une source de connaissances apparemment inépuisable. Ils ont cependant à se mettre un peu trop en valeur au cours de leurs récits, qu'ils monnayent d'ailleurs âprement.

• **Les Morganed** — si seulement ils consentaient à nous parler des secrets d'Ys. Hélas, ils restent muets comme des carpes.

• **Les Nockers** — si leur esprit ingénieux s'attaquait à des tâches moins matérielles, ils pourraient faire des merveilles.

• **Les Pookahs** — des menteurs et des parjures ! Qu'on les pende !

• **Les Satyres** — trop inconstants et inconsistants pour qu'on puisse leur accorder un quelconque crédit.

• **Les Sidhes** — nos maîtres et nos guides sur la voie de l'excellence.

• **Les Trolls** — ils gardent aussi bien les corps que nous gardons les secrets, ce sont des êtres nobles et dignes de confiance.

Les Factions Politiques

Puisque j'ai évoqué la Maison Kevil, il serait bon que je décrive les pouvoirs à l'œuvre dans le Royaume des Premiers Arbres. Suite aux événements qui précédèrent et accompagnèrent l'Éclatement, cette Maison succéda à la Maison Liam sur le trône du royaume. Lorsque l'on connaît la position de cette dernière quant aux Fils d'Adam, il n'est pas étonnant que le Droit de Mémoire les ait frappés d'ostracisme. Aucun noble de la Maison Liam n'est de ce fait autorisé à fonder un Lieu Enchanté sur le sol du royaume. Cette mesure, que l'on pourrait juger stricte, se comprend dès lors que l'on a pris conscience de la nécessité absolue qu'il y a à maintenir l'équilibre du Songe dans une contrée accablée par la Banalité.

Tibert m'a à ce sujet rapporté une rumeur selon laquelle un Kithain du nom de Cedan, tenterait de raviver cette Maison. Il prétend être le fils du Souverain Taulas et serait aidé par Breunor, le neveu du roi dépossédé. Cette histoire n'a ni queue ni tête car il paraît inconcevable que ces deux personnes soient encore en vie, et quand bien même elles le seraient il est peu probable qu'elles puissent œuvrer de concert. J'ai toutefois entendu de semblables fadaises à plusieurs reprises lors de mes voyages dans le royaume, souvent dans des endroits où l'on arborait ostensiblement les armes de la Maison Liam. Le Roi Shaïl ne semble pas prendre ses rumeurs au sérieux, mais que se passerait-il s'il s'agissait d'une tentative de coup d'état fomentée par quelques seigneurs aigris s'aidant de vieilles légendes dans le but d'asseoir leur légitimité ? Peut-être faudrait-il envoyer quelques espions afin d'éclaircir cette affaire.

Le Royaume des Premiers Arbres ne recouvre pas un vaste territoire, aussi n'est-il pas subdivisé en multiples fiefs comme cela est le cas par-delà l'Atlantique, il n'existe que cinq duchés, lesquels ne sont guère plus grands que des comtés de Concordia. Deux d'entre eux ont été attribués à la Maison Kevil et sont les terres des Ducs Anglade et Braillaüsen. Ce dernier tente d'imiter la splendeur de Brocéliande avec le peu de Glamour dont il dispose et ses efforts sont méritoires (je reviendrai plus tard sur les causes de la carence en Glamour qui accable le Royaume).

Royaumes, Duchés et autres Baronnies

Il est parfois difficile de se retrouver dans la profusion de royaumes et domaines occupant le sol français. Le Royaume des Premiers Arbres est le plus important, plus par son rayonnement et sa puissance que par sa taille, à bien des égards, le Royaume de Bretagne, et plus particulièrement celui de Brocéliande, peut être considéré comme la capitale de la France Féerique. Plusieurs petits territoires lui sont rattachés. Cinq d'entre eux sont évoqués dans ces pages, mais il est fort possible qu'il en existe d'autres. Cinq Duchés sont en principe directement inféodés au Roi Shaïl, ils appartiennent aux maisons Kevil, Gwydion et Dougal.

Le Duché des Arches (Paris) est le seul qui puisse rivaliser avec celui de Brocéliande, la capitale est réputée dans le monde entier pour son abondance de Glamour, même si celui-ci se manifeste de façon chaotique. Le reste de la France se partage en Royaumes agonisants, la plupart d'entre eux comportant encore quelques Lieux Enchantés. Il est cependant de plus en plus difficile de les atteindre, et la situation ne va pas en s'arrangeant. Les Royaumes ne sont plus placés sous l'autorité d'une personnalité spécifique (même si certains Ducs essaient périodiquement d'en prendre possession), leur existence politique est quasiment nulle.

Voici la liste des principaux domaines et seigneurs de France.

Le Royaume de Bretagne

- Royaume des Premiers Arbres (Brocéliande)
  Roi Shaïl, Sidhe de la Maison Kevil
- Comté des Mille Rochers (île de Bréhat)
  Comtesse Galienne, Sidhe de la Maison Eiluned
- Royaume des Saules
  Roi Meilge, Sidhe de la Maison Eiluned
- Baronnie de la Petite Mer (golfe du Morbihan)
  Sire Garlon, Sidhe Unseelie (pas de Maison connue)
- Belle-Île, souvenir d'Ahès (ancien Royaume des Houles)
  Sénéchal Druan, Troll, Présence des Morganed

Les Duchés de France

- Duché des Arches (Région Parisienne)
  Duc Anglade, Sidhe de la Maison Kevil

Ce Duché sera plus amplement décrit dans notre futur supplément consacré à Paris.

- Duché des Brumes (Jura)
  Duc Braillaüsen, Sidhe de la Maison Kevil

Notez l'existence du Lac de Génin et de sa Vouivre, qui échappent pour l'instant au contrôle du Duc.

- Duché des Terres Chaudes (Poitou)
  Duc Gosth, Sidhe de la Maison Gwydion
- Duché des Embruns (Landes)
  Duc Hurbenin, Sidhe de la Maison Gwydion
- Duché des Cimes (Alpes)
  Duc Gildas, Sidhe de la Maison Dougal

Les Royaumes de France

• Royaume des Flandres

Quelques Ondines subsistent à Calais.

Les royaume des Dunes, de Koskiland et de Baryland ont disparu. Seul survit la Forteresse de Phynaert (dans les Flandres), dominée par les Sidhes de la famille royale de Lydéric, mais le lien avec le monde terrestre est de plus en plus ténu.

• Royaume du Pays-Basque

Le royaume de Mari n'existe plus.

• Royaume d'Alsace

Le domaine aquatique de Krötenshul (Alsace) est difficile à atteindre. De nombreuses légendes circulent encore sur le Lac souterrain de Strasbourg.

• Royaume de Lorraine

Il est mourant.

Les Dames de la Meuse ont quant à elles disparu depuis longtemps.

• Royaume de Normandie

Il existe une communauté de gobelins au Havre.

Les autres royaumes ont sombré dans l'oubli.

• Royaume d'Auvergne

La reine Blanche règne sur le royaume du Lac (au Lac Bouchet), le dernier de la région.

• Royaume de Karn (Chartres)

Sous la domination du Seigneur Eshu Asha'vera, ce royaume est désormais hors d'atteinte.

Deux autres duchés sont revenus à la Maison Gwydion, les Ducs Gosth et Hurbenin sont sans aucun doute de fidèles sujets du Roi Shaïl. Il est cependant évident qu'ils ressentent avec un certain agacement le fait d'être inféodés à une autre Maison. Leurs territoires mitoyens sont pareils à ceux que l'on peut trouver en Concordia, ils sont empreints de majesté et de tensions, car même ici les membres de cette famille se cherchent querelle.

Le dernier duché appartient au Duc Gildas de la Maison Dougal, en plus de ses terres et de son titre, le Duc est le commandant de l'armée de campagne du Roi, celle-ci étant principalement constituée de membres de sa Maison. Ce régiment a la lourde tâche de lutter contre les abominables créatures chimériques qui infestent le royaume. Lors de mon voyage, j'ai souvent croisé des patrouilles d'une demi-douzaine d'hommes en armures cabossées par les nombreux combats qu'ils ont menés. Je dois d'ailleurs la vie sauve à l'une d'entre elles, elle nous porta secours alors que Tibert et moi nous étions faits surprendre au fond d'une gorge encaissée par des chimères mi-loups mi-libellules. C'est à cette occasion que j'ai découvert que le Pooka maniait remarquablement le poignard et que mon premier jugement, relatif à son manque de courage, avait été un peu hâtif.

Les Ducs font partie du Conseil Privé qui comporte six membres, en comptant le Roi. Du fait de la domination de la Maison Kevil et du poids décisif du vote royal, il faut bien reconnaître que les Ducs n'exercent pas de réelle influence sur les décisions importantes. On dit cependant que le Roi Shaïl, en juste souverain, écoute attentivement chacun d'entre eux et tente toujours de les satisfaire au mieux.

Les familles qui ne sont pas représentées dans ce Conseil n'ont aucun poids politique, la Maison Scathach n'a, à ma connaissance, aucun siège. Ceci s'explique aisément par la pérennité du règne du Roi Shaïl, lorsque les Kithains revinrent de l'Arcadie au temps de la Résurgence, il était présent pour les accueillir et faciliter ainsi leur retour. Ceci est la raison pour laquelle cette Maison n'a pas en ce royaume l'influence qu'elle obtint jadis en Concordia.

Les membres de la Maison Fiona sont présents dans tous les Lieux Enchantés ainsi qu'à Brocéliande, et bien qu'ils semblent être plus tolérés que bienvenus, certains ont pourtant un titre et une fonction à la cour, ce qui est notamment le cas du Seigneur Bleiz, conseiller personnel de sa majesté. Son rôle est assez obscur et je pense qu'il n'est là

que parce que le Roi Shaïl désire profiter des bonnes grâces de la Reine Mab. À quelles fins ? Je l'ignore.

Chacun sait que les seigneurs de la Maison Eiluned qui quittent le Royaume des Saules et la protection du Roi Meilge ne le font que dans des buts peu avouables, rares sont ceux qui reconnaissent avoir commerce avec cette branche de la noblesse, à l'exception des Ducs Gildas et Hurbenin. Chacun d'eux devant tirer quelque avantage à cette alliance, qu'il s'agisse de lutter contre les chimères ou contre son voisin, une bonne connaissance des Arts est sans doute un atout majeur dans une terre si pauvre en Glamour. D'aucuns colportent des rumeurs suivant lesquelles des Korred renégats auraient rejoint la Maison Eiluned sous la bannière de Dame Isil, la conseillère (et probablement maîtresse) du Duc Gildas. Pour peu que cela soit vrai, je n'ose imaginer les secrets dont ils pourraient bien s'entretenir.

Que ce soit à Brocéliande ou dans les duchés de la Maison Kevil, comme je l'ai déjà dit, de nombreux postes à responsabilité (et même des titres) sont accordés à des Kithains qui ne sont pas des Seigneurs du Songe. Ce patchwork résulte des faveurs que le Roi Shaïl a accordées à ceux qui lui sont restés fidèles dans les jours sombres où le royaume connut de grands bouleversements. Une fois qu'il fut parvenu à rétablir l'ordre, il distribua titres et charges héréditaires aux Kithains qui l'avaient soutenu dans la tourmente. Les Nobles appartenant aux autres Maisons ont coutume de railler ces titres, que l'on ne trouve que dans la Maison Kevil, mais il est tout de même difficile de prétendre qu'ils ont été usurpés.

La dernière faction d'importance occupe, dit-on, une bonne part des pensées du Roi Shaïl, celle-ci n'est autre qu'Ys, le royaume caché. Même s'ils ne sont pas physiquement présents, l'influence des Morganed se fait sentir, à l'image d'une menace dormant sous les flots. Il ne m'a malheureusement pas été permis de me rendre dans le Royaume des Houles, il m'a en effet été répondu que l'accès en était impossible. Quand bien même cette affirmation serait vraie, j'ai le sentiment que l'on me cache quelque chose. Ma rencontre avec Mélusine, que je relate plus loin, n'a fait que confirmer mes doutes.

Le pays du Glamour banal

Le Royaume des Premiers Arbres est sûrement un repaire de Dauntains, comment expliquer sinon la terrible malédiction qui s'abat sur cette contrée, la Banalité qui en ronge le cœur ? La nature du Songe y a été pervertie à tel point que les Rêveurs eux-mêmes s'en trouvent affectés. Pour juguler la menace, le Roi Shaïl a longtemps étudié les enchantements perdus et les rituels nés du Tumulte, on dit même qu'il a un temps partagé sa couche avec une noble Unseelie afin d'accroître son savoir

en la matière (rumeur qui, si elle était fondée, dédouanerait sûrement le Duc Gildas de pareils agissements). Quoi qu'il en soit, le Souverain est parvenu à relier les sources de Glamour de son royaume au Feu Sacré qui brûle dans l'âtre de Brocéliande, il est ainsi capable de puiser le Glamour de sa terre pour l'aider dans ses enchantements et dans sa lutte contre ses ennemis. Cette activité requiert de grands sacrifices et le Roi semble souvent fourbu, tant physiquement que spirituellement, mais c'est sans doute au prix d'un tel sacrifice qu'il parvient à conserver l'unité de son domaine.

La pénurie de Glamour implique la rareté des Feux de Paille et donc des Lieux Enchantés. Il n'existe généralement qu'un Lieu Enchanté par duché et, même avec une si faible concentration, le Glamour qu'il produit est bien faible (la seule exception concerne le Duché des Arches, dans la région de Paris, qui possède à lui seul trois Havres, tous sous le contrôle du Duc Anglade). Cela est d'autant plus dramatique que le Roi Shaïl a souvent besoin de drainer une partie du Glamour de ces Lieux Enchantés afin de soutenir sa lutte incessante contre les horreurs chimériques, il n'a de plus jamais hésité à user de cette puissance pour écraser les révoltes ou empêcher une insurrection. On m'a rapporté qu'il y a près d'un siècle de cela, des conjurés fomentaient un complot et se croyaient à l'abri des pouvoirs du Roi. Lors de leur ultime réunion, un orage chimérique d'une puissance jamais observée ravagea leur repaire et les précipita dans l'oubli, le tumulte qui s'ensuivit causa la perte de nombreux Kithains et l'un des douze Feux Sacrés fut entièrement consumé. Si les conséquences furent dramatiques, il faut bien reconnaître que cela servit de leçon à tous les ennemis du royaume et que le calme régna ensuite pendant de longues années.

Le Roi Shaïl dirige ses sujets d'une main de fer, et l'on ne peut qu'admirer sa détermination dès lors qu'il s'agit d'en préserver l'équilibre, en dépit du prix que cela requiert de sa part. Certains roturiers parmi ses détracteurs, j'en ai rencontrés quelques-uns, le traitent de dictateur dément, ils prétendent que les chimères qui envahissent le royaume proviennent de son esprit esclave du Tumulte depuis plusieurs décennies. Mais que peuvent-ils comprendre du poids et de la solitude du pouvoir ? Ne savent-ils pas qu'un souverain plus laxiste ne serait jamais parvenu à conserver vivante la tradition de leurs ancêtres, qu'il aurait cédé à la facilité et se serait compromis avec les réformateurs, sans doute pour en arriver à un consensus avilissant et débilitant ? Bien entendu, les choses ne sont pas comparables en Concordia, notre nation est jeune et a besoin de toutes les bonnes volontés afin de parvenir à son zénith. Je parle ici d'un monde très différent du nôtre, il s'agit ni plus ni moins que du berceau de notre culture.

Il n'existe, à ma connaissance, qu'une seule personne qui ne reconnaisse pas l'autorité du Roi Shaïl sans pour autant encourir son courroux. Tibert m'avait appris l'existence de la Vouivre et de l'impunité dont elle jouissait, cela avait aussitôt piqué ma curiosité. J'eus le loisir de la rencontrer lors de mon voyage dans cette région que l'on appelle le Poitou, sur le fief même du Duc Gosth. Elle se baignait nue dans une rivière, en la compagnie incongrue de deux Morganed de sexe indéterminé. Il s'agit, sans mentir, de la plus belle femme qu'il m'ait été donné de contempler, quand bien même son aspect était celui d'une créature couverte d'écailles. Nul doute n'était permis, je me trouvais bien en face d'une Vraie Fée, elle irradiait le Glamour et enchantait l'eau comme la berge de sa simple présence, même Tibert ravala ses remarques mesquines. De ce qu'elle me dit, j'ai presque tout oublié, sinon qu'elle s'appelait Mélusine et était si ancienne qu'elle avait déjà longtemps vécu lorsque le Pacte du Crépuscule fut conclu. Je ne me souviens que de sa dernière phrase et de la vision fugitive de ses longs cheveux aux reflets d'argent masquant son regard au moment où elle me quittait. « Les Sentiers perdus sont ouverts à ceux qui remontent la rivière avec le saumon ». Je restais profondément ému pendant plusieurs jours.

Pour conclure, je tiens à parler des Rêveurs. Les Fils d'Adam et les Filles d'Eve habitant le Royaume des Premiers Arbres subissent eux aussi l'influence de la Banalité qui imprègne toute chose. Si l'histoire de cette contrée regorge de brillants Rêveurs, de créateurs et de héros, les choses ont bien changé en l'espace d'un siècle, il existe toujours des artistes (comment leur société pourrait-elle survivre sans eux ?), mais ils semblent tous se conformer à des modèles figés. Leurs créations s'inscrivent dans des schémas préexistants et même leurs excès ressemblent plus à des représentations orchestrées qu'à de véritables débauches d'imagination. Il s'ensuit que la qualité du Glamour ainsi obtenu auprès des Rêveurs est bien moindre que celle que l'on peut trouver en Concordia, leurs créations ne sont en effet que partiellement originales car elles sortent de moules apparemment immuables. D'après ce que j'ai pu observer, les novateurs sont rares, et s'ils ne sont pas rapidement identifiés et protégés par les Kithains, ils seront soit rejetés hors du royaume, soit corrompus par la Banalité. Cette situation est attristante et je souhaite de tout cœur qu'elle ne s'étende pas hors des frontières de cette contrée.

Si cette missive vous a été instructive, ma joie compensera les effets de cette pénible mission.

Votre sujet dévoué,
— Comte Vernach de Washington

L'influence de la Banalité en France est telle que tous les jets visant à augmenter son Glamour (à l'exception de l'utilisation d'une Scorie) voient leur Difficulté augmenter de 2. Le temps nécessaire à l'acquisition de Glamour grâce à la Rêverie est également doublé.

Carnets de voyage
Mon tour de France

par Erwann Dubois, Rapporteur.

Septembre. C'est un cliché de dire que l'automne peut être beau, mais comme on l'entend dire dans je ne sais plus quel film, « comment un cliché en devient-il un ? » Parce qu'il est vrai sans doute, ou qu'il l'est dans certains cas, si ce n'est dans un grand nombre de cas. L'automne est donc une belle saison, particulièrement cette année, avec un ciel bleu et doux et des arbres qui hésitent encore sur la couleur qu'il convient de revêtir en cette saison.

Le plaisir que je prends à écrire ces lignes est toutefois amer, vous n'êtes pas sans savoir que l'automne a une signification particulière pour moi comme pour chacun de nous. L'hiver approche et les avis des Kithains divergent quant à la durée qu'il aura, quoi qu'il en soit, nous le craignons tous.

Faisons d'abord les présentations, je suis un Korr appartenant au Royaume de Bretagne et mon nom, du moins celui que je vous donne, est Erwann Dubois. Tous les sept ans, je sors de cette région protégée pour accomplir un périple… un tour de France des compagnons, comme l'ont fait durant des siècles, les Kithains et les humains à la recherche de Glamour dans leur artisanat (maçonnerie, ferronnerie, ébénisterie, serrurerie…) Évidemment, les humains ne comprenaient pas toujours la signification de cet acte mais ils participaient, sans le savoir, au développement et à la diffusion de la beauté sans laquelle nous péririons tous.

La tradition s'est aujourd'hui perdue, et si je la perpétue, c'est pour obéir à mon souverain qui désire que je lui fasse un rapport sur l'état des autres Royaumes. Je lui ferai ce compte rendu par oral, ces notes ne sont adressées qu'à moi-même, à vous peut-être puisque ces parchemins sont tombés entre vos mains. Certaines réflexions pourraient choquer mon Roi, il sait trop bien à quoi est due la dégradation des autres Royaumes puisqu'il en est la cause.

Et pourtant devrais-je le regretter, moi qui vit en Bretagne ? Je me nourris de la souffrance des autres, mais je suis heureux de ne pas souffrir comme eux.

Le Royaume de Flandres

Jef se mit à la fenêtre et vola comme un oiseau au-dessus de la belle ville de Douai. Le vent se fit soudain très fort, et le poussa vers la mer sans qu'il put résister, il ne reconnaissait rien de la Mer du Nord où il avait pourtant passé plusieurs étés auprès de

sa grand-mère alors qu'il était enfant. Il approchait d'un splendide château, ce qui l'étonnait fort, car il pouvait voir les remparts de Calais au loin et il savait très bien qu'il n'y avait aucune forteresse de cette taille dans la région. Il en fit le tour, cherchant en vain une porte jusqu'au moment où sortit un lutin.

« Il était à Hondschoote où vivait un riche meunier nommé Kinkamor, qui ne voulait pas mourir. Un jeudi où trois enterrements avaient eu lieu au même moment, Kinkamor n'y tint plus et partit sur les routes à la recherche du pays où l'on ne meurt jamais. Il parvint à Koskiland où il vécut sans souci pendant plus de trois cent ans. »

Calais, Douai, Cambrai

Les Flandres est le pays des Ondines et des géants, du ciel toujours changeant, des forteresses, des canaux et des falaises. Du peuple des géants ne reste que la légende, les habitants de Douai fêtent d'ailleurs tous les ans le souvenir de la famille Gayant, des géants qui vécurent plusieurs siècles parmi eux et les protégèrent des envahisseurs. Les Ondines, dont on dit qu'elles sont très belles et qu'elles n'ont pas de cœur, hantent encore quelques rivières et canaux. J'en ai rencontré une, du nom de Gydeline, dans les égouts de Calais, elle séduit les hommes qui oublient ensuite jusqu'à son souvenir (ce qui est à mettre sur le compte des Brumes naturellement).

Gydeline voudrait faire revivre le Royaume des Dunes, dont on trouve le Sentier dans les dunes de la côte, non loin de la ville. Au cœur de ce royaume des vents, de plage et d'eau vivait autrefois une cour fabuleuse de nymphes aquatiques et de Sidhes, mais ce royaume est aujourd'hui mort et nul n'y réside plus désormais. Gydeline voudrait y recréer une lignée, mais son Glamour n'est pas assez puissant, mais… qui sait ?

> En compagnie des PJ, peut-être Gydeline deviendrait-elle capable de faire revivre le Royaume des Dunes ? Bien entendu, cela impliquerait un certain nombre de sacrifices, mais le jeu en vaut bien la chandelle. L'un des amis de l'Ondine suggère une solution intéressante, pourquoi ne pas capturer un courtisan du Roi Shaïl et ne le libérer qu'en échange d'une quantité suffisante de Glamour ? Après tout, le pays tout entier n'a-t-il pas déjà été suffisamment « saigné » pour la Cour de Brocéliande ? Que les PJ acceptent de l'aider ou non, le Changelin mettra son plan à exécution…

Des trois autres grands Royaumes des Flandres, Koskiland, la forteresse de Phynaert et l'île de Baryland, seule Phynaert garde encore quelque substance. Le château de Calais, tout proche, n'apparaît que le 21 juin de chaque année, et même alors, il n'est visible que depuis les airs. La famille royale de Lydéric, d'origine Sidhe, règne toujours sur ces lieux, mais l'endroit est de nos jours décrépit et perd chaque année un peu de son pouvoir. La population, roturiers et nobles mêlés, ne s'élève qu'à une vingtaine de personnes, et à l'image de son royaume, Lydéric s'affaiblit lentement. Ce n'est que parce que mon souverain m'a confié cette mission que j'ai pu accéder à ce lieu, je n'y suis resté que peu de temps, car cette décadence me serre le cœur, d'autant plus que j'en connais la cause.

Grâce, sans doute, à la présence de ce dernier royaume, les Flandres sont plus riches en Lieux Enchantés qu'on pourrait le croire, il s'en trouve ainsi dans les cités, dans la belle ville de Douai et dans d'anciennes auberges. Cet énoncé n'est pas limitatif, je connais un moulin situé près d'Arras où est installée une communauté de Kithains, j'ai également entendu parler de grottes secrètes dans les falaises.

Quant aux géants, j'ai déjà dit plus haut que leur race s'était éteinte, je dois cependant revenir sur mon affirmation. Une Ondine très âgée, avec laquelle j'ai partagé un repas de waterzoï et de fraluches, m'a affirmé qu'il en restait un, endormi sous un canal. Il faudrait certainement un afflux de Glamour pour qu'il se réveille, mais le moins que l'on puisse dire est que la France n'en prend pas le chemin. L'hiver est proche…

Le Royaume du Pays Basque

Don Diego Lopez de Haro était un grand chasseur. Un jour qu'il était lancé à la poursuite d'une bête sauvage, il entendit un chant merveilleux, il s'arrêta et écouta, le doute n'était pas permis, une femme chantait dans un arbre. Diego Lopez de Haro s'approcha, c'est alors qu'il la vit. Jamais il n'avait rencontré si belle femme, grande, élégante, une peau pâle comme l'albâtre, des yeux de jais profonds et des cheveux blonds. Elle portait une robe verte brodée d'or et le ruban qui maintenait ses cheveux était d'or également. Le seigneur en demeura ébloui.

- Qui es-tu ? demanda-t-il.

- Je suis une femme de grande lignée, répondit-elle, non sans humour.

Bilbao, Pampelune, Biarritz, Bayonne

Maia, Mairi, Maide, Maindi, Amaia… voici les noms de Mari, la « Dame » des contes de la région. Dans les histoires narrées par les hommes, elle commande aux génies et aux laminaks, nom qui nous est donné là-bas à nous autres Korred. Les légendes autrefois relatées par les humains devrais-je dire, car ici comme ailleurs, les vieilles femmes ne racontent plus ces fables à leurs petits-enfants au coin du feu… quel feu d'ailleurs ?

Ils ne sont plus guère qu'une poignée à connaître cette Mari dont le nom est cité dans les recueils de contes folkloriques, quelques spécialistes des mythes régionaux en discutent encore dans les bibliothèques municipales. Il est étrange que la notoriété de celui qui fut l'un des plus puissants Royaumes de France se soit éteinte si vite, tout comme ce domaine lui-même.

Mari régnait sur Okina, dans les montagnes d'Anboto, sa lignée était l'une des plus hautes, sa famille était du sang le plus pur et l'on trouvait à sa cour des laminaks, des familiarraks (nom local des Bonnets Rouges) mais également des ogres, des génies et le plus puissant serviteur de l'hôte de ces lieux, Herensuge le dragon qui engendra par la suite toute une descendance. Ravagés par le cataclysme qui s'abattit sur tous les Royaumes du Songe après la Renaissance, les derniers lambeaux de pouvoir d'Okina se sont lentement étiolés, à tel point qu'il n'en reste plus rien aujourd'hui. Rien si ce n'est quelques Sentiers montagneux conduisant à des cavernes vides. On parle toutefois d'une faille bien cachée où un taureau d'or dissimulerait un fabuleux trésor qui ne serait plus gardé par aucun sortilège.

Les vassaux ont disparu avec leur royaume, mais Mari aurait survécu. Certains prétendent en effet que la Sidhe ne serait pas morte, mais qu'elle aurait été saisie par la Banalité, aurait tout oublié de son glorieux passé pour vivre aujourd'hui à Biarritz sous une identité humaine. Danseuse de cabaret ou prostituée, elle userait de sa fabuleuse beauté pour séduire les hommes. D'autres racontent qu'elle serait devenue une Dauntain, qu'à la tête d'une horde d'assassins, elle pourchasserait les Kithains et les abattrait impitoyablement. Quant au dernier descendant d'Herensuge, il se terre dans les Pyrénées, changeant souvent de repaire pour ne pas se faire prendre.

Le Royaume d'Alsace

« C'est qu'en ce temps-là, les habitants de Ferrette n'étaient pas les seuls à travailler, les nains de la montagne, les Erdmannle et les Erdwiwelenuit venaient les aider et parfois même les remplacer, de jour comme de nuit. Si une femme partait aux champs en laissant son poupon à la maison, une petite dame Erdwiwele accourait pour s'en occuper, le nourrir et le câliner. Si une lavandière étendait son linge dans le pré, les Erdwiwele se réunissaient pour souffler dessus et le faire sécher. Et par temps d'orage, c'était toujours un Erdmannle qui allait calmer le bétail affolé. »

« Hors d'haleine, le pêcheur s'écroula sur le sable, puis se releva encore sous le choc pour examiner de plus près ce qui frétillait dans les mailles de son filet. Ce n'était ni un saumon, ni un brochet, ni une carpe ni un sandre, c'était une Ondine, une jolie petite Ondine, qui le regardait d'un air effrayé. »

Mulhouse, Colmar, Strasbourg

Les Erdmannle et les Erdwiwele, encore de ces noms dont on nous a affublés, ont depuis longtemps disparu. La Banalité a gagné les alsaciens plus que les autres... Est-ce le résultat de guerres incessantes, de problèmes de nationalité, bref, de problèmes bien plus pressants que la tradition ? Je ne sais. Les Royaumes s'élevaient auparavant dans les montagnes, mais aujourd'hui les Vosges sont désertes et même les géants en sont partis. On dit qu'en Allemagne, peut-être...

Je parle bien entendu de la région elle-même, et non pas de Strasbourg en particulier. Je sais bien que cette cité fourmille de mystères et que son lien avec le Songe est fort, mais mon souverain m'a pour l'instant interdit « d'y mettre les pieds » (c'est l'expression qu'il employa). La raison de cette prohibition semble politique, j'ajouterai que je ne tiens pas à me mêler des intrigues des puissants.

Reste le Rhin où l'on trouve encore des Ondines. Le royaume sous les eaux de Krötenshul, dont l'entrée est marquée par le rocher qui porte son nom, est le siège du crapaud. Il s'agissait autrefois d'une ville aquatique faite de rocs et d'algues posée sur le lit du fleuve, les Ondins y avaient élu domicile et les Ondines se mêlaient aux eaux douces pour apparaître dans les fontaines et prenaient des enfants humains comme filleuls. Ce royaume existe toujours, même si les colonnes se lézardent et si les algues pourrissent, les Ondines s'y sont claquemurées et les anciens Sentiers aquatiques sont aujourd'hui clos. De nos jours, un homme qui tombe dans les eaux du Rhin s'y noie, il n'existe plus de lien entre le monde des hommes et celui des songes.

Ce n'est pas ainsi, hélas, que les Ondines protégeront la flamme vitale de leur royaume, leur cause est perdue. Quoi qu'il en soit, même si j'avais voulu le leur dire, je n'aurais pas pu car elles ne m'ont pas laissé entrer.

Le Royaume de Normandie

« A Montemerrein, dans l'Orne, un Gobelin nommé le père Adam travaillait avec les ouvriers fabriquant de la chaux. Il avait la forme d'un lapin blanc, il surveillait la cuisson des pierres et prévenait lorsqu'il fallait les retirer du four. Mais si on lui parlait d'une manière inconvenante, il se vengeait aussitôt, en versant du sable dans la soupe par exemple. »

« À Condé-sur-Noireau, les fées habitaient jadis des grottes qu'un seigneur mal avisé résolut de faire boucher afin d'en chasser les occupantes. La guerre était déclarée, les Kithains commencèrent par disperser aux quatre vents les récoltes du seigneur qui étaient disposées en meules régulières. Celui-ci comprit immédiatement qu'il n'aurait pas le dernier mot et renonça fort sagement à son projet. »

Le Havre, Caen, Rouen, Cherbourg

La Normandie n'était autrefois qu'un petit canevas de Royaumes, tous proches de la terre des hommes, dont les habitants (que les normands appelaient tout simplement les fées) se mêlaient volontiers aux affaires humaines. Certains disent à ce sujet que c'est une demoiselle Sidhe qui, aidée de ses vassales, tissa la célèbre tapisserie de Bayeux afin de l'offrir à une fille d'Eve qui lui avait sauvé la vie. Devant l'admiration que suscita le chef-d'œuvre, cette dame de descendance noble se garda bien d'avouer la vérité, et le bénéfice lui en revint ! On dit de nous, les Kithains, que nous sommes des menteurs et des roublards, les humains nous surpassent toutefois bien souvent en la matière.

Ce qui restait de ces centaines de Royaumes du Songe après la tempête de Banalité qui ravagea l'Europe fut, hélas, récemment détruit. La Normandie est toute proche de la Bretagne et c'est donc là que, mon souverain a d'abord puisé son énergie. Tous ces Royaumes sont morts aujourd'hui, et nous en sommes responsables. Mais je vous l'ai dit au début de ces notes, il serait hypocrite de s'affliger, ne devrais-je donc pas me réjouir que mon royaume soit puissant ?

Revenons à la Normandie où il subsiste des Sentiers perdus un peu partout dans la région. Ils vous mèneront abruptement d'un endroit vers un autre, faisant office de raccourci chimérique ou vous transportant vers des lieux enchantés déserts (un ancien cercle aux fées en pleine forêt, une caverne, un bâtiment abandonné près de Caen, etc.) Certains de ces lieux servent par bonheur de refuges à des Communautés de Kithains, il ne nous reste plus qu'à espérer qu'ils y font revivre un peu de l'esprit qui y régnait jadis...

Ces Sentiers sont normalement inaccessibles aux hommes, mais vous connaissez nos règles et vous savez qu'elles sont faites pour être transgressées, c'est pourquoi il arrive parfois qu'un humain ayant, sans le savoir un peu de sang Kithain, découvre par hasard un de ces « raccourcis ». Ces hommes au sang mêlé sont loin d'être rares en Normandie où la frontière entre les Royaumes et la terre a longtemps été très ténue et où les unions furent nombreuses. On dit d'ailleurs que plus de Kithains naissent en cette région que partout ailleurs (à l'exception de la Bretagne, bien évidemment).

Alors que je m'apprêtais à quitter cette région avec le cœur affligé, je suis pourtant parti sur une note d'espoir et vous ne devinerez jamais qui me l'a apportée...

Les Gobelins

Je les croyais complètement disparus. Jamais en effet je n'en avais rencontrés au cours de mes pérégrinations, alors qu'ils étaient omniprésents il y a quelques siècles de cela. Plus proches de nous, les Korred, que des Trolls (avec qui dit-on ils sont cousins), ils étaient serviables, susceptibles, caractériels et pas très malins.

Que se passerait-il si certains personnages, plus ou moins bien intentionnés, décelaient la présence de Gobelins au Havre ? Tenteraient-ils de les rallier à quelque cause suspecte, essaieraient-ils de dénoncer leur présence dans quelque but occulte, ou oseraient-ils les éveiller en masse à leur véritable nature ? Et dans ce dernier cas, quelles seraient les conséquences d'un tel retour ?

Je pensais qu'ils n'étaient plus de ce monde, mais je me trompais car je n'étais pas allé au Havre, me disant que cette ville, si hideuse depuis qu'elle fut reconstruite après la guerre, ne pouvait avoir aucun lien avec le Songe. C'est pourtant dans cette affreuse cité, aux sinistres HLM et aux quartiers dévastés, que se sont réfugiés tous les gobelins de France. Ils sont organisés en Communautés et vivent dans les caves, les parkings, les anciens chantiers et les réserves des hypermarchés. Il leur arrive encore, plus rarement qu'autrefois cependant, d'intervenir dans la vie des hommes et de leur rendre de petits services, à moins que ce ne soit pour leur jouer des tours sans conséquences... Les brumes effacent bien vite le souvenir de ces rencontres, et même si certains s'en souvenaient, qui les écouterait ? Personne ne croit aux contes de fées.

J'ai rencontré l'un des chefs de leur communauté, nommé Rémi. Il m'a dit que la population des Gobelins comptait selon lui plus de huit mille membres disséminés dans toute la ville. Si l'on prend en compte la tendance naturelle de ces petits Kithains à l'exagération et au mensonge, il faudrait certainement diviser ce chiffre par deux (au moins !) pour avoir une bonne idée de leur nombre. Il n'en reste pas moins que ce peuple fait preuve d'une impressionnante vitalité...

Le Royaume d'Auvergne

Bien sûr, la main qui serrait la sienne n'était pas celle de Viviane en train d'écouter en rougissant les plaisanteries des autres bergères. Non, cette main appartenait à une Fade, la reine des fées de la montagne, amoureuse de lui depuis longtemps déjà et qui désirait le prendre pour époux ce soir même. Mais Yvain ne se doutait de rien lorsqu'ils arrivèrent au seuil d'une caverne à l'intérieur de laquelle ils pénétrèrent.

Yvain s'arrêta, stupéfait : la caverne était un palais illuminé dont chaque pierre brillait comme des diamants, ça et là se dressaient des tables couvertes de victuailles et des meubles précieux d'une beauté inégalable... Des servantes, toutes fées, s'inclinaient devant leur reine, prêtes à la servir... »

Clermont-Ferrand, Saint Flour, Le Puy.

J'étais étonné il y a déjà sept ans de la richesse du folklore auvergnat, je le suis encore aujourd'hui... Peut-être

la pauvreté a-t-elle une action salvatrice, peut-être permet-elle au cœur des hommes de conserver une place pour le mystère.

La légende affirme que les volcans d'Auvergne sont nés d'une guerre entre une reine des fées (une Sidhe ?) et un gnome (s'agirait-il d'un Bonnet Rouge ?), au cours de la lutte, ce dernier aurait créé les volcans et la première les sources et les lacs. J'aimerais connaître la vérité sur cette légende sur laquelle nulle archive ne révèle quoi que ce soit, si ce conte était vrai, ce serait là la plus ancienne trace de guerre entre nobles et roturiers du peuple des fées... bien avant celle que nous venons de traverser. À une époque où les liens entre la Terre et le Songe étaient très forts, et où la puissance des Royaumes était immense, un conflit entre deux partis du peuple Kithain aurait bien pu bouleverser le paysage.

Ce que je sais en tout cas, c'est que l'on connut par la suite de nombreux royaumes en Auvergne, près des anciens volcans, dans les cavernes ou même les lacs. Les « fades » (les fées) devaient compter tous les kiths en leur communauté, la description des « dracs », des lutins espiègles et méchants selon les contes auvergnats, correspond d'ailleurs assez bien à la nature des Bonnets Rouges. Il semble que ceux-ci aient fondé une véritable colonie dans cette région, martyrisant les humains qui avaient (contrairement à ceux d'autres contrées) une très mauvaise opinion d'eux.

Mais je m'égare... Je parle d'une époque qui est désormais révolue. Que reste-t-il de tout cela aujourd'hui ?

La bête du Gévaudan est une fois de plus de retour. S'ils se lancent sur ses traces, les Personnages pourront suivre sa trace depuis l'Alsace jusqu'au cœur de l'Auvergne. La pauvre créature, qui est traquée par les chasseurs de tout le pays, n'est peut-être qu'un garou de la tribu des Griffes Rouges qui a été chassé de la Forêt Noire pour quelque obscure raison (serait-il pourchassé par les Fils de Fenris ?). Il est fort probable que le malheureux ignore sans doute qu'il vient de redonner corps à une ancienne légende... Les Personnages pourront-ils l'aider ? Est-il prêt à accepter leur aide ?

Les mirifiques Royaumes des cavernes, dont parlent les histoires, ont disparu... à l'exception de l'un d'entre eux. Assez proches de la terre, ils ont été les premiers à tomber sous les coups de boutoir de la tourmente, et les dernières flammes furent éteintes par mon souverain, mais ne revenons pas là-dessus. De nos jours, les Kithains, dont une majorité de Bonnets Rouges, naissent habituellement dans les villes. Un certain nombre de Lieux Enchantés, de grottes, d'anciens bâtiments et de cratères ont ainsi été récemment colonisés, ils assurent d'une certaine manière la pérennité des traditions locales.

Il faut aussi que je vous parle de la fameuse bête du Gévaudan. Celle-ci fit des ravages de 1764 à 1766, non seulement en Lozère, mais aussi jusqu'au cœur de l'Auvergne où elle égorgea des moutons et des jeunes filles de quatorze

L'un des vassaux de la Reine Blanche prend contact avec les PJ sans en avertir cette dernière. Il leur fait part de ce qu'il sait et leur demande de trouver un moyen d'empêcher le Roi Shaïl de continuer à spolier la terre de ses forces vives. Bien entendu, la Reine a sans doute des raisons de ne pas avoir fait elle-même cette demande aux Personnages. Peut-être considère-t-elle, en ce qui concerne son peuple, que le sort de la France se joue en Bretagne ? Les PJ iront-ils à l'encontre de ses convictions ? Et surtout, que peuvent-ils faire ?

ans (la drôlesse avait bon goût). J'aurais aimé rapporter à mon souverain la vérité sur cette affaire, hélas... je ne la connais point. Au XVIIIè siècle, les Royaumes des fées étaient agonisants, leur état était sans doute pire encore qu'aujourd'hui... et encore plus éloignés du monde des hommes. J'estime donc qu'il y a peu de chances que notre peuple ait quelque chose à voir avec ce monstre, bien que je puisse me tromper. Je sais cependant que l'on a parlé de loup monstrueux... Je ne sais que penser, peut-être y a-t-il d'autres phénomènes que nous autres Kithains ignorons ?

En souvenir du bon vieux temps, cependant, il n'est pas rare de voir des Korred jouer à saute-mouton avec le bétail, et la légende réapparaît régulièrement.

Pour conclure mon tour de France, peut-être devrais-je parler des régions où subsistent, d'une manière ou d'une autre, des traces de notre présence. Il me faut donc parler de la visite que j'ai rendue au dernier et au seul royaume d'Auvergne auquel je faisais allusion tout à l'heure.

Le Royaume du Lac est situé au fond du plan d'eau que l'on nomme Bouchet et où les légendes évoquent la présence d'une ville engloutie, certains récits prétendent même que des Ombres auraient trouvé refuge sur les rives de ce lac. Les hommes ont bien sûr mené des recherches subaquatiques qui n'ont rien donné, la cité est trop bien protégée, on ne peut ainsi y pénétrer qu'à certaines dates, comme les nuits de pleine lune, et encore au moment où les rayons de l'astre frappent la surface de l'eau selon un angle précis. Un escalier apparaît alors dans les reflets mouvants, une fois sous l'eau le voyageur s'aperçoit avec stupeur que l'on peut parfaitement respirer.

La cité apparaît lorsque l'on parvient à une trentaine de mètres de profondeur, le visiteur découvre une petite bourgade splendide, un enchevêtrement de colonnes et d'escaliers, d'algues et de plantes luxuriantes. La Reine Blanche est la souveraine de ce royaume, sa cour ne compte qu'une trentaine de vassaux à peine, mais les arts y sont mis à l'honneur, et des musiciens de toute nature y font résonner des mélodies d'une grande beauté, tout n'est que tradition en ce lieu. Je dois dire que j'y ai été très bien reçu, je me suis reposé deux jours et deux nuits, heureux de savoir qu'il restait en France quelques lieux préservés de la sorte.

Comme il me fallait rentrer, je suis venu faire mes adieux à la reine, alors qu'elle m'écoutait très gracieusement, il y eut comme un tremblement de terre. Tous les assistants se sont figés, quelques colonnes se sont lézardées, la lumière étrange dans laquelle baignait la ville a disparu quelques instants avant de réapparaître, un peu moins rayonnante qu'auparavant cependant.

Quelques minutes plus tard, tout était redevenu normal, nobles et vassaux reprirent leurs occupations en silence, ce n'était pas la première fois qu'un tel événement survenait. Les habitants avaient beau feindre d'ignorer le phénomène, les stigmates en étaient tristement visibles, la ville était un peu moins belle, son aura un peu moins brillante, les murs un peu plus fissurés.

Je n'avais évidemment nul besoin d'explications pour comprendre ce qui s'était passé. Quelque part en Bretagne, mon souverain combattait un ennemi, peut-être était-ce un autre Kithain ou un dragon, et il avait eu un soudain besoin de Glamour. La reine savait bien sûr, elle m'a regardé et je ne lus aucun reproche dans ses yeux.

Nous avons parlé d'autre chose, et je suis parti.

— Erwann Dubois

Les Sentiers du Songe

- Les changelins retrouveront-ils un jour le chemin du Songe ? Retrouveront-ils l'envie de faire partager leur magie au monde ? Redonneront-ils son envie de vivre à la terre ?

- Non !

- (Soupir...) L'optimisme est une valeur qui se perd.

La Terre de France se meurt

Partout, la Banalité gagne du terrain, chassant le Glamour de ses derniers Lieux Enchantés, appliquant sa terrifiante platitude sur le relief du Songe. Pourtant, et il s'agit là de l'une des missions qui incombent à Erwann Dubois et aux autres rapporteurs, de puissants Sentiers existent toujours et il est nécessaire de les répertorier. Qu'ils conduisent à des Royaumes à l'apogée de leur splendeur, qu'ils n'aboutissent qu'à des champs de ruines ou qu'ils ne soient que l'extension de Lieux Enchantés, ces chemins peuvent être parcourus par ceux qui savent comment les arpenter.

Mais lorsque la Banalité couvre les Landes telle une chape de plomb, comment distinguer le Sentier d'un mince éclat de Glamour ? Telle est la question que posent souvent les jeunes Kithains, vous pouvez le constater par vous-même, même les nôtres connaissent le doute et l'oubli. L'histoire des kiths est mêlée à celle de l'humanité depuis si longtemps que les Sentiers et les Lieux Enchantés ont été assimilés par les

humains. Combien de sources fééeriques, de rivières enchantées se sont, par l'action même du temps, transformées en fontaines sacrées, où l'on venait adorer quelque vierge élue par un hypothétique créateur dans le but d'enfanter son incarnation terrestre ? Combien de sources de pouvoir, de passages entre le ciel et la terre, entre les songes et les puits infernaux, ont-ils servi de fondations aux symboles d'une croyance (qu'ils l'appellent religion ne change rien) qui nous a ensuite persécutés, écrasés et repoussés ? Car la réponse est aussi simple qu'elle est éternelle... Aux endroits où viennent aujourd'hui prier les pécheurs, d'autres cultes furent autrefois célébrés et nombreuses sont les fontaines où les nymphes forniquaient avec les satyres. Que penseraient donc ces grenouilles de bénitier si elles savaient qu'elles s'agenouillent devant leur vierge là où les kiths prenaient et reprenaient leur plaisir ?

Maigre vengeance s'il en est, car il ne nous reste presque plus rien, la frontière qui sépare ces Royaumes recule chaque jour, et avec elle notre influence sur ce monde.

Combien de Lieux Enchantés ont donc disparu ? Combien de Sentiers ne mènent plus qu'à l'orée de la forêt là où ils nous conduisaient autrefois à la clairière où dansaient les fées ou au lac où se baignaient les Ondines dénudées ?

Les humains nous ont dépouillés de notre culture et c'est pourquoi certains d'entre nous se délectent de leurs douleurs, pour leur faire payer le prix de notre mort.

Le labyrinthe de réalité

« Le culte de Notre Dame amenait des foules considérables, un grand nombre de pèlerins couchaient dans l'église qui devait ensuite être lavée à grande eau... »

Certes, la grande forêt de Brocéliande (ou plutôt ce qu'il en reste), est le plus célèbre Sentier de France, nombreux sont ceux qui ont raconté mieux que moi les miracles qui s'y produisent. Mais c'est en vérité le dernier chemin qui aboutit à un royaume digne de ce nom, où les traditions sont respectées, protégées et transmises.

Deux autres sources de pouvoir de même importance sont parvenues à résister aux atteintes du temps, le labyrinthe de Chartres et la Cathédrale de Strasbourg.

Chartres est bien le symbole de la récupération de notre réalité par d'autres puissances. Les sages sont toujours en désaccord lorsqu'il s'agit d'expliquer pourquoi des Eshus s'installèrent jadis en ce lieu, en cette « île de France » qui n'a d'exotique que le nom. Ils ont laissé une empreinte indélébile dans l'inconscient de la population locale et aujourd'hui encore, alors que nous sommes entrés depuis longtemps dans l'ère de l'automne, les chrétiens adorent toujours une vierge noire qu'ils conservent dans une des niches de la cathédrale. Il y a longtemps, fort longtemps, si longtemps que l'on ne peut se souvenir, le Royaume de Karn, un sanctuaire Eshu, apportait vie et magie à la région. C'était un carrefour culturel où tous les Kithains pouvaient venir échanger histoires et denrées sans pour cela devoir voyager au-delà des océans ou de l'horizon. Les sujets de Karn étaient puissants, ce qui leur valut la haine et la jalousie des autres Kithains.

Leur seigneur Asha'vera était pourtant juste, bon et conciliant, alors même qu'il n'était pas un Korr, il avait embrassé les règles et les usages du lieu.

Si les érudits savent qui a déclenché la guerre de la honte, ils se gardent bien de le dire et feignent de l'ignorer. Qui que ce fut, il frappa avec une force terrifiante, s'attaquant à la flamme vitale du royaume, non pas en l'affaiblissant, comme lorsque le Roi Shaïl se bat en puisant sa force des Royaumes vassaux, mais bien pour l'éteindre et la souffler comme une vulgaire bougie. Lorsque le domaine de Karn s'effondra comme s'écroulent maintenant les autres contrées de France, Asha'vera fut confronté à un choix difficile, mener la guerre avec les dernières parcelles de Glamour dont il disposait, ou mettre en lieu sûr les dernières merveilles encore intactes de son Royaume. Il avait ramené ces chefs-d'œuvre de ses nombreux voyages, produits d'autant de peuples et de races depuis longtemps disparus dont il était le seul à garder un souvenir. Entre se battre pour survivre et sauver la mémoire de peuplades qui lui avaient un jour accordé leur confiance en lui remettant une parcelle de leur vie, il opta pour la voie de la mémoire. Les passerelles qui liaient la réalité et le royaume de Karn s'effondrèrent, mais Asha'vera se montra magnanime. Avant de s'exiler définitivement avec son royaume, il créa un portail, un Sentier qui serait la dernière barrière et l'ultime moyen pour atteindre ses terres.

Les années passèrent, les fées ne dansaient plus sous la lune, les grands loups devinrent plus rares et la Banalité s'installa à nouveau dans la région et le souvenir de Karn s'envola. Mais pour certains, il vivait encore, loin par-delà le labyrinthe qu'édifia Asha'vera tandis que pleuvaient sur lui les coups de ses adversaires. Ce dédale serait son Sentier, sans doute le plus puissant jamais tracé.

« Que celui qui s'y engage sans s'y accorder se perde à jamais dans les méandres de sa propre médiocrité », ceci est en substance le message qu'Asha'vera insuffla à l'essence même de ce passage. Nombreux sont ceux qui parcoururent le labyrinthe, alors qu'il n'était encore qu'une trace de rosée sur l'herbe du matin, s'y perdirent, submergés par une terrible vague de Banalité, et devinrent des Dauntains.

Mais ceux qui réussirent, Korred et autres Kithains, revinrent le cœur et les bras chargés de souvenirs. Ceux qui les voyaient s'engager sur le Sentier n'en croyaient pas leurs yeux car ils disparaissaient corps et âme en parvenant au centre de la clairière et rien ni personne ne pouvait expliquer ce prodige. Les hommes transmirent cette histoire de génération en génération tout en l'agrémentant de détails inventés de toutes pièces, et lorsque leurs descendants voulurent ériger une cathédrale pour leur dieu, ils choisirent de la

construire sur le site même du labyrinthe. Grâce à l'aide des frères du Chœur Céleste, ils réussirent à reconstituer son tracé et le figèrent pour l'éternité (si tant est qu'une construction humaine puisse perdurer éternellement) dans le dallage de la nef.

Aujourd'hui encore, les pèlerins entreprennent de parcourir le labyrinthe à genou, comme l'arpentaient autrefois les Korred, suivant ainsi l'ancienne croyance provenant des vielles histoires que se racontaient les Carnutes, en ce temps où la civilisation humaine prenait tout juste son essor.

Il est bien dommage que les Royaumes de Bretagne n'aient pas éprouvé le besoin de reprendre contact avec le Royaume oublié de Karn. Eux qui portent comme un étendard leur respect de la tradition auraient peut-être pu en apprendre beaucoup…

Reflets d'Écume

Qui se souvient encore d'Argentoratum, la bourgade celtique sur les ruines desquelles fut élevée la cathédrale de Strasbourg ? Alors que pour bien des raisons, Strasbourg devient la capitale de la Banalité maintenant qu'elle est le centre de l'Europe, cette ville reste pour certains Kiths capitale alchimique. Certains humains se demandent ce qui pourrait expliquer l'attrait mystérieux de ce sol où des sanctuaires sont érigés depuis les temps immémoriaux. Lorsqu'ils plongent aux sources des contes et des légendes, qui possèdent toujours un fond de vérité, les hommes finissent toujours par trouver un singulier point commun, l'eau souterraine.

Alors que mon seigneur lige interdit aujourd'hui à ses rapporteurs d'approcher la cathédrale et que tous considèrent que le Royaume d'Alsace est mort, je vais vous conter l'histoire que m'a contée un Satyre.

Avant l'an mil, les humains avaient érigé une cathédrale sur le site autrefois sacré d'Argentoratum. Comme toutes les constructions de cette époque, celle-ci était massive et sans esprit, les hommes n'avaient pas encore ramené d'au-delà des mers les secrets et la magie qui feraient un jour grimper leurs flèches plus haut que les nuages. Le sort s'acharna sur cette église qui, après avoir été détruite par les soldats, fut frappée par la foudre. L'évêque, répondant au nom de Wernher, décida de faire construire une cathédrale romane.

Pour asseoir les fondations de cette prodigieuse bâtisse, les ouvriers creusèrent le sable et le gravier, ils rencontrèrent bientôt une nappe d'eau et enfoncèrent dans le sol meuble et détrempé des rangées de pilotis de chêne sur lesquels furent disposées les bases de la cathédrale. Le Satyre se souvient encore des travaux auxquels assistait toute la population féerique d'alors, il est vrai qu'il n'est pas de plus beau spectacle que de voir les humains s'ingénier à déplacer des montagnes. La maison de Dieu se dressa bientôt vers le ciel et tous furent emplis de contentement, mais la nappe d'eau

creusa le sable qui se trouvait sous la construction. Une cavité se forma entre les troncs de chêne, elle fut envahie par l'eau qui forma un lac souterrain, le reflet de Strasbourg.

Certains racontent que le puits de la loge des frères tailleurs de pierre de la cathédrale donnait dans ce lac et que les femmes de Strasbourg qui désiraient un enfant venaient ici en faire la demande. Un gnome à la chevelure et à la barbe blanche, sur une barque au milieu du lac, examinait le bien-fondé de leur requête et faisait ensuite des recherches afin de déterminer si la famille était digne de recevoir un enfant. Si tel était le cas, une cigogne apportait au bout de quelque mois le nourrisson dans sa nouvelle famille.

D'autres prétendent que le gnome en question était plutôt un Satyre et que les femmes qui désiraient un enfant repartaient comblées... Si elles voyaient bien quelque chose, ce n'était certainement pas la queue d'une cigogne. Lorsque je lui fis part de ces rumeurs, mon interlocuteur eut beau crier au scandale et à la calomnie, je le connais assez pour savoir de quoi il est, ou était, capable.

On raconte beaucoup de choses sur le reflet de Strasbourg et c'est un sujet tabou parmi les Kithains. On dit par exemple qu'il suffit de plonger tout droit dans le lac et d'en atteindre le fond pour émerger dans une cité identique et pourtant ô combien différente. J'ai ainsi entendu dire que le lac n'est pas le seul Sentier permettant d'y accéder et que les Lieux Enchantés sont à ce point chargés de Glamour que la réalité elle-même s'en trouve altérée. On murmure aussi que des Vampires et des Maraudeurs auraient élu domicile dans le reflet de la ville, on parle aussi d'une mystérieuse cité féerique où certains Errants auraient trouvé refuge... Je n'en sais pas plus, hélas, et pour tout dire, quand bien même la curiosité serait notre plus grand défaut, je n'ai pas vraiment envie de connaître la vérité, l'explication que m'a donnée le Satyre me suffit amplement.

Strasbourg peut à elle seule constituer le cadre de nombreuses aventures. Que les Personnages soient des Changelins, des Mages, des Vampires ou des Ombres cette ville offre de multiples opportunités. Elle renferme en effet de nombreuses cités perdues, magiques et féeriques, qui ne sont peut-être que le reflet d'une seule et même entité... Certains tentent d'y entrer, d'autres d'en sortir et il serait étonnant que nos héros puissent longtemps résister à l'attrait du mystère. Une chose est sûre, il y a bien quelque chose sous la cathédrale. Il suffirait d'une disparition ou d'un quelconque événement suspect pour que les PJ soient décidés à en avoir le cœur net.

Sentiers perdus

ous les Sentiers ne sont pas aussi prestigieux que ces deux glorieux aînés, il en existait autrefois beaucoup, et il fallait de nombreuses mains pour les compter. Certains humains s'intéressent à la répartition de ces voies, essayant de rationaliser les « pourquoi » qui se cachent derrière un emplacement spécifique par le biais de droites et de courbes cabalistiques, et tentent de les lier à l'aide de lignes magiques. Des personnes pensent que c'est grâce à ces chemins qu'ont été construits certains alignements mégalithiques. S'ils prenaient la peine de se poser les bonnes questions, ils s'apercevraient que la vérité est bien plus simple que cela, mais il n'entre pas aujourd'hui dans nos propos d'expliquer tout cela car un jour viendra où nous pourrons raconter ce que nous savons.

D'autres que moi ont déjà parlé des Royaumes de Bretagne et des Sentiers qui y conduisent, qu'il me soit néanmoins permis de vous parler des alignements de Carnac. Nul ne saurait rester insensible devant ces monuments venus d'une autre dimension. Lorsque les brumes se posent sur les prés aux petites heures de l'aube, que les jeunes Kithains sortent pour s'amuser, il arrive que des humains indiscrets les surprennent. S'il est vrai que la magie du Sentier et la brume les protègent, il arrive pourtant que les Kithains cherchent parfois des compagnons de jeu parmi les humains. Surtout parmi les jeunes femmes qui vivent alors leurs premières expériences sensuelles dans les brumes, au cœur des pierres levées. Il est étonnant que les humains, matérialistes et cartésiens comme ils le sont, n'aient jamais fait le rapprochement entre la fertilité de leurs femmes et ces champs de mégalithes érigés vers le ciel comme autant de... je m'égare, pardonnez-moi...

Au nord des Royaumes de Bretagne s'élevaient un grand nombre de Royaumes des Songes, il n'en reste aujourd'hui presque plus rien, même si certains Sentiers révèlent encore quelques surprises. On raconte que les domaines de Normandie furent les premiers à disparaître à cause d'un différend au sujet du détournement du cours d'une petite rivière et de la propriété du Mont-Saint-Michel. Joyau d'une incommensurable valeur, déposé par les dieux ou par quelque géant capricieux, ce dernier était autrefois nommé « Mont Tombe » et était le principal Sentier conduisant au Royaume de Normandie (il est aujourd'hui hanté par des forces maléfiques que la plupart des Kithains préfèrent éviter).

Le triangle de Saint-Lô était une autre de ces portes. Les roches de Ham dominent au Sud la rive droite de la Vire, le manoir de l'Argotière et l'ancien lieu sacré de la Chapelle-sur-Vire.

Certains prétendent que l'on peut encore atteindre par ces chemins des fragments de ces terres, des enclaves entre deux horizons de l'ancien royaume de Normandie. Les cas de guérison miraculeuse ne se comptent plus à la Chapelle-sur-Vire. C'est ici, par-delà le voile, que se trouvait la flamme

vitale du royaume, alors qu'elle est aujourd'hui éteinte, sa chaleur résiduelle permet encore à quelques-uns d'accomplir de temps à autre quelques hauts faits.

Lorsque l'on suit le tour de France des rapporteurs du Royaume de Bretagne, on ne remarque aucune logique dans la dégénérescence des contrées extérieures. Le Royaume de Lorraine n'est plus que ruines et même ceux qui détiennent les secrets des anciens sont incapables d'accéder à ces vestiges. Pourtant, le Sentier principal de ce Royaume est une source où le Glamour coule à flot et à laquelle de nombreux Kithains s'abreuvent encore. Sept blocs de roche surplombent la Meuse, ils ont été surnommés les Sept Hottes du Diable, les Sorcières, les sept péchés capitaux, ou encore les falaises de Saint-Mihiel. Nous autres Kithains les appelons les Dames de la Meuse en souvenir des dames qui, il y a bien longtemps de cela, commandaient le Royaume de Lorraine et dont les humains n'ont gardé que des bribes de souvenir. Les légendes affirment qu'en ce temps-là, Saint-Mihiel s'appelait encore Godonécourt et que les sept méchantes fées, douées d'une grande puissance, voulurent engloutir la cité sous les eaux en précipitant sept rochers dans la Meuse. Par bonheur, le Prince Michel surgit avec son armée, et les fées durent prendre la fuite, abandonnant les rocs qu'elles allaient immerger. La cité prit alors le nom de Saint-Michel en souvenir du bon prince.

Il est amusant de constater combien les légendes naissent et vivent de leur propre volonté, ainsi les Dames de la Meuse régnaient sur le Royaume de Lorraine et étaient appréciées de tous car elles étaient justes. Les humains qui habitaient la ville, n'avaient pas à se plaindre car le fleuve produisait de nombreuses richesses dont les Sept Dames leur faisaient profiter, payant même un tribut au Prince Michel. Un jour cependant, celui-ci voulut plus encore et demanda aux Dames de payer un nouvel impôt. Pour les Kithains, la situation devint intolérable, si la terre de Lorraine était vivante, c'était grâce aux commerces des fées, les humains n'avaient rien à y voir. Les sept fées demandèrent au Prince Michel de venir en leur royaume et l'accompagnèrent, lui et sa petite escorte, sur le Sentier des Sept Pierres.

Ce fut la dernière fois que ses sujets le virent, ils donnèrent son nom à la ville afin d'honorer sa mémoire. Les Sept Dames mirent un terme à leur relation avec les humains et ces derniers perdirent une part du Songe. Qu'est-il advenu du Prince Michel, me direz-vous ? Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne mourut pas tout de suite, pas plus qu'il ne fut enfermé dans les geôles de l'oubli où l'esprit se décompose au fil des ans, les Dames de la Meuse avaient mieux à lui proposer. Puisqu'il désirait un nouvel impôt, elles lui proposèrent une alliance à long terme entre les Kithains et les humains. Les négociations furent âpres, certains diront même brutales, le Prince ne voulant céder en rien et ne désirant que des avantages. Les Sept Dames acceptèrent pourtant ses conditions, mais lorsque vint le moment de ratifier ce traité secret, le premier du genre, et que Michel sortit sa plus belle plume, les Dames de la Meuse se rirent de lui. Il était

chez elles, dans leur royaume et ce n'était pas ainsi que l'on concluait un traité au pays des fées. Il fallait du Glamour, un échange entre les corps et les êtres.

Elles étaient sept et il était seul, il tint le plus longtemps possible, honorant tour à tour les sept dames. La réalité lui échappa très vite, et c'est à ce moment que son escorte fut plongée dans les geôles de l'oubli. Il ne se rendit compte de rien, ensorcelé par la magie des Dames qui lui insufflait du Glamour pour mieux le lui arracher. Il s'éteignit comme on souffle une bougie et de lui ne subsista qu'une trace sur les couches du palais de Lorraine. Les humains préférèrent en faire un saint et aucun Kithain ne les a détrompés, mais tous en rient encore...

Comme lorsque l'on est rapporteur et que l'on parcourt un pays à la recherche des siens et des Sentiers qui mènent à eux, il faut parfois faire des choix. Le Sentier du Jura reste une énigme pour moi et la légende qui l'accompagne est assez étrange.

Non loin du lac de Genin s'élevait un château occupé par une princesse d'une rare beauté, mais dont le cœur était d'une dureté peu commune. Un jour, une dame de noble allure lui rendit visite et déclara qu'elle voulait s'entretenir avec elle de la générosité, de la bonté, de l'humilité, des qualités de cœur et de l'amour de son prochain. La princesse décida de faire renvoyer brutalement cette personne, mais il advint que celle-ci était une fée et qu'elle transforma l'ingrate en Vouivre. Devenue un affreux serpent aux ailes de chauve-souris, la princesse continua de porter, dit-on, un diadème orné d'un magnifique rubis qui procurerait la fortune à qui pourrait se l'approprier. Jamais elle ne s'en séparait, si ce n'est pour prendre son bain dans le lac de Genin, auquel cas elle déposait le joyau sur le rivage. Nombreux sont ceux qui ont tenté de dérober le bijou et qui y ont laissé leur vie, et aujourd'hui encore, la Vouivre hante les profondeurs d'un lac, réputé à raison dangereux.

Alors que le lac souterrain de Strasbourg est un Sentier glorieux, le lac de Génin est un lieu qu'il convient plutôt d'éviter. Bien sûr, la légende possède comme toujours une part de vérité, mais l'endroit est devenu par trop dangereux pour valoir le voyage.

> La Vouivre du lac de Génin a-t-elle un quelconque rapport avec la superbe Mélusine qu'évoque Mernach de Washington dans ses chroniques ? Si oui, lequel ? Les PJ voudront peut-être essayer d'en savoir plus, d'autant plus que la femme-serpent semble connaître l'existence de sa « sœur ». L'explication de ce lien se trouve peut-être au cœur du Royaume Enchanté de Génin...

Ceci est le seul exemple connu sur l'ancienne terre de France, le royaume de Genin existe toujours sous le lac, son Ignis Vesta n'est pas atteint par les agissements de mon seigneur et le Royaume vit en autarcie, replié sur lui-même et sans aucun contact avec l'extérieur. Les Sentiers qui y menaient autrefois, y compris le grand Sentier du lac, n'exis-

tent plus aujourd'hui, et seules en subsistent quelques traces éparses. Même si je dois subir le courroux de mon suzerain, je ne me sens pas la force de parcourir ce chemin car s'il devait brusquement s'interrompre, je sais de par mes investigations que ses eaux noires sont très profondes (je ne parle pas vous vous en doutez de sa profondeur physique). Certains, parmi les plus anciens, savent comment reconstituer le Sentier et à partir de ses fragments reconstruire son tracé, mais eux n'ont plus le pouvoir de le faire. Quant à nous qui sommes jeunes et avons encore l'énergie nécessaire, nous sommes dépourvus des connaissances essentielles pour accomplir un tel prodige. Le Royaume de Génin est une enclave des temps révolus dans les Terres de France. Un jour, les Kithains qui y vivent se sentiront assez forts et ouvriront les passages qui s'enfoncent jusqu'à leur royaume. Ce jour-là n'est pas encore venu.

Comme vous le voyez, les Kithains peuvent encore retrouver des Sentiers et des Lieux Enchantés s'ils le désirent. Il suffit de les chercher, et de les retrouver sous leur nouvelle forme.

Que les humains prient sur nos lieux de plaisirs, grand bien leur fasse. Qu'ils soient guéris, ils rendront grâce à leur Dieu et oublieront tout de nous. Qu'ils oublient s'ils veulent, nous ne pouvons pas nous en porter plus mal...

Vampire

Le Fief du Nord

Etienne
Clan : Brujah
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Puissance 4, Célérité 4, Domination 3, Auspex 2, Force d'Âme 3
Humanité : 5

Ianka
Clan : Brujah
Génération : 12è
Disciplines : Présence 4, Puissance 3, Célérité 4, Force d'Âme 2
Humanité : 6

Reynier
Clan : Brujah
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Puissance 2, Célérité 3, Auspex 3, Force d'Âme 3
Humanité : 6

Absinthe
Clan : Malkavian
Génération : 10è
Disciplines : Domination 4, Auspex 2, Présence 3, Dissimulation 4
Humanité : 4

Crevel
Clan : Nosferatu
Génération : 9è
Disciplines : Dissimulation 5, Auspex 3, Domination 3, Puissance 3, Animalisme 3, Force d'Âme 2
Humanité : 3

Marc-Antoine
Clan : Toreador
Génération : 8è
Disciplines : Présence 5, Auspex 5, Célérité 3, Domination 3
Humanité : 6

Alexia
Clan : Toreador
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Auspex 4, Domination 2
Humanité : 7

Maucroix
Clan : Tremere
Génération : 8è
Disciplines : Thaumaturgie 5, Auspex 5, Domination 5, Présence 3, Dissimulation 2
Humanité : 4

Marianne Dupuy
Clan : Tremere
Génération : 9è
Disciplines : Thaumaturgie 4, Auspex 4, Domination 4
Humanité : 5

Laurent de Gueldre
Clan : Ventrue
Génération : 7è
Disciplines : Présence 5, Domination 6, Force d'Âme 4, Puissance 3, Auspex 3
Humanité : 5

Philippe
Clan : Ventrue
Génération : 8è
Disciplines : Présence 5, Domination 5, Force d'Âme 3, Auspex 2
Humanité : 6

Le Fief de Normandie

Vincent
Clan : Brujah
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Puissance 3, Célérité 4, Force d'Âme 2
Humanité : 7

Euphrasie
Clan : Malkavian
Génération : 8è
Disciplines : Dissimulation 5, Domination 3, Auspex 5, Célérité 3
Humanité : 8

Antifer
Clan : Nosferatu
Génération : 8è
Disciplines : Dissimulation 5, Animalisme 5, Puissance 4, Force d'Âme 3, Domination 4, Auspex 1
Humanité : 4

Armand
Clan : Toreador
Génération : 9è
Disciplines : Présence 5, Auspex 4, Célérité 3, Domination 3
Humanité : 6

Dominique
Clan : Toreador
Génération : 8è
Disciplines : Présence 5, Auspex 5, Célérité 4, Domination 3, Dissimulation 2
Humanité : 6

Alix de Chantraine
Clan : Tremere
Génération : 8è
Disciplines : Thaumaturgie 3, Domination 5, Auspex 4, Présence 3
Humanité : 5

D'Harcourt
Clan : Ventrue
Génération : 6è
Disciplines : Présence 6, Domination 5, Force d'Âme 5, Puissance 5, Célérité 3, Animalisme 2
Humanité : 3

Quentin
Clan : Ventrue
Génération : 7è
Disciplines : Présence 6, Domination 5, Force d'Âme 3, Auspex 4
Humanité : 6

Helen Drake
Clan : Ventrue
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Domination 4, Force d'Âme 2
Humanité : 6

Le Fief de Marseille

Gorias
Clan : Brujah
Génération : 6è
Disciplines : Présence 7, Puissance 6, Célérité 6, Domination 3, Auspex 4, Force d'Âme 4
Humanité : 5

Valeria
Clan : Brujah
Génération : 10è
Disciplines : Présence 3, Puissance 4, Célérité 5, Force d'Âme 2, Dissimulation 2
Humanité : 4

Memmon
Clan : Nosferatu
Génération : 5è
Disciplines : Dissimulation 8, Animalisme 5, Puissance 5, Force d'Âme 5, Célérité 4, Auspex 4, Domination 6, Présence 5
Humanité : 2

Maxime
Clan : Toreador
Génération : 6è
Disciplines : Présence 7, Célérité 5, Auspex 6, Domination 6, Force d'Âme 4
Humanité : 5

Gabrielle
Clan : Toreador
Génération : 7è
Disciplines : Présence 5, Célérité 3, Auspex 5, Domination 3
Humanité : 6

Villeneuve
Clan : Ventrue
Génération : 8è
Disciplines : Présence 5, Domination 5, Force d'Âme 5, Auspex 2, Puissance 3
Humanité : 5

Roche
Clan : Ventrue
Génération : 9è
Disciplines : Présence 4, Domination 4, Force d'Âme 3, Célérité 3
Humanité : 3

Xarca
Clan : Lasombra
Génération : 4è
Disciplines : Obténébration 9, Domination 9, Puissance 7, Force d'Âme 6, Auspex 7, Présence 7, Célérité 5, Thaumaturgie 4
Humanité : 0

Le Fief d'Aquitaine et d'Occitanie

Ferdinand
Clan : Brujah
Génération : 8è
Disciplines : Présence 5, Puissance 5, Célérité 5, Force d'Âme 3
Humanité : 4

Nathanael
Clan : Malkavian Antitribu
Génération : 7è
Disciplines : Dissimulation 5, Domination 5, Aliénation (Dementation) 6, Auspex 5
Humanité : 1

« Soliman »
Clan : « Malkavian » (Toreador)
Génération : 6è
Disciplines : Présence 7 (« oubliée »), Auspex 6, Domination 3, Dissimulation 2, Célérité 4, Force d'Âme 3
Humanité : 4

Antonio
Clan : Nosferatu
Génération : 9è
Disciplines : Dissimulation 4, Puissance 5, Animalisme 4, Force d'Âme 3, Auspex 1
Humanité : 8

Aymeric
Clan : Toreador
Génération : 7è
Disciplines : Présence 6, Auspex 5, Célérité 3, Domination 3, Chimérie 2
Humanité : 5

Edouard de Morsac
Clan : Ventrue
Génération : 7è
Disciplines : Présence 6, Domination 6, Force d'Âme 4, Auspex 4
Humanité : 5

Le Fief de Lyon

Silence
Clan : Nosferatu
Génération : 6è
Disciplines : Dissimulation 7, Animalisme 6, Auspex 4, Puissance 4, Force d'Âme 4, Domination 3
Humanité : 5

Madeleine d'Aunay
Clan : Toreador
Génération : 7è
Disciplines : Présence 6, Célérité 6, Auspex 5, Domination 4
Humanité : 5

Côme
Clan : Toreador
Génération : 6è
Disciplines : Présence 7, Célérité 6, Auspex 6, Domination 5
Humanité : 4

Morens
Clan : Tremere
Génération : 8è
Disciplines : Thaumaturgie 5, Auspex 5, Domination 4
Humanité : 7

De Vandreuil
Clan : Ventrue
Génération : 7è
Disciplines : Présence 6, Domination 6, Force d'Âme 5, Auspex 2
Humanité : 4

Catherine
Clan : Ventrue
Génération : 8è
Disciplines : Présence 4, Domination 3, Force d'Âme 1
Humanité : 7

Adriana
Clan : Giovanni
Génération : 9è
Disciplines : Domination 5, Puissance 2, Nécromancie 5, Auspex 3, Présence 3
Humanité : 4

Magnus
Clan : Ventrue
Génération : 5è
Disciplines : Domination 8, Présence 8, Force d'Âme 8, Auspex 6, Puissance 5, Thaumaturgie 3
Humanité : 6

Le Fief de l'Est

Frantz V.
Clan : Brujah
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Puissance 4, Célérité 5, Force d'Âme 2
Humanité : 8

Rosenkrantz
Clan : Malkavian
Génération : 6è
Disciplines : Auspex 6, Domination 6, Dissimulation 7, Thaumaturgie 2
Humanité : 6

Adrien
Clan : Toreador
Génération : 9è
Disciplines : Présence 5, Auspex 4, Célérité 3, Domination 2
Humanité : 5

Justine Weiss
Clan : Toreador
Génération : 10è
Disciplines : Présence 5, Célérité 5, Auspex 3
Humanité : 9

Wiener
Clan : Tremere
Génération : 7è
Disciplines : Thaumaturgie 6, Domination 5, Auspex 5, Présence 4
Humanité : 4

Anna Schelling
Clan : Ventrue
Génération : 8è
Disciplines : Présence 5, Domination 5, Force d'Âme 2, Auspex 2
Humanité : 6

Friedrich Von Köln
Clan : Ventrue
Génération : 6è
Disciplines : Présence 6, Domination 5, Force d'Âme 6, Puissance 5, Célérité 2
Humanité : 3

Mage

L'indien
Tradition : Onirologues
Essence : Motivale
Nature : Ange Gardien
Attitude : Solitaire
Attributs : Force 3, Dextérité 4, Vigueur 5, Charisme 3, Manipulation 2, Apparence 1, Perception 4, Intelligence 2, Astuce 3
Capacités : Vigilance 5, Sports 3, Conscience 3, Bagarre 2, Esquive 4, Intuition 4, Intimidation 4, Subterfuge 2, Conduite 2, Armes à Feu 3, Commandement 2, Méditation 4, Mêlée 2, Furtivité 5, Survie 5, Technologie 2, Cosmologie 3, Culture 2, Énigmes 4, Investigation 3, Linguistique 2, Conn. du Caern Gwalh 3, Médecine 2
Sphères : Correspondance 2, Forces 3, Vie 4, Matière 3, Prime 1, Esprit 5
Volonté : 9
Entéléchie : 6
Quintessence : -
Paradoxe : -
Historiques : Alliés 2, Arcane 4, Avatar 4, Rêves 3, Influence 1, Node (Caern Gwalh abandonné) 3

Le Baron
Tradition : Euthanatos
Essence : Questive
Nature : Visionnaire
Attitude : Dirigiste
Attributs : Force 1, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 2, Perception 4, Intelligence 3, Astuce 4
Capacités : Vigilance 4, Conscience 5, Esquive 3, Expression 2, Instruction 4, Intuition 1, Conn. de la Rue 4, Subterfuge 3, conduite 2, Commandement 3, Méditation 2, Mêlée 2, Recherches 5, Furtivité 4, Informatique 2, Cosmologie 2, Culture 2, Énigmes 4, Investigation 2, Linguistique 4, Conn. des Vampires 4, Conn. du Sabbat 2, Conn. des Ombres 2, Médecine 3, Occultisme 4, Science 1
Sphères : Correspondance 3, Entropie 5, Forces 2, Vie 1, Psyché 1, Prime 5, Esprit 2
Volonté : 7
Entéléchie : 7
Quintessence : -
Paradoxe : -
Historiques : Arcane 2, Avatar 4, Destinée 3, Influence 2, Bibliothèque 5, Node 4

Arcadius
Tradition : Ordre d'Hermès
Essence : Motivale
Nature : Traditionaliste
Attitude : Dirigiste
Attributs : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3, Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 5, Astuce 3
Capacités : Vigilance 2, Conscience 5, Esquive 1, Expression 5, Pédagogie 5, Intuition 1, Subterfuge 3, Conduite 1, Étiquette 3, Commandement 4, Méditation 2, Recherches 5, Furtivité 2, Informatique 2, Cosmologie 4, Culture 2, Énigmes 4, Investigation 2, Droit 2, Linguistique 5, Conn. des traditions 5, Conn. de la Technocratie 4, Conn. du Ver 3, Conn. des Nephandis 3, Conn. des Maraudeurs 1, Conn. des Vampires 1, Médecine 2, Occultisme 5, Sciences 3
Sphères : Correspondance 2, Entropie 1, Forces 5, Vie 5, Psyché 5, Matière 2, Prime 4, Esprit 1, Temps 1
Volonté : 9
Entéléchie : 8
Quintessence : -
Paradoxe : -
Historiques : Alliés 3, Arcane 2, Avatar 5, Destinée 4, Rêves 2, Influence 3, Bibliothèque 5, Node 5, Ressources 4, Sanctuaire 4, Familier 4

Le Grand Maître O Senseï
Tradition : Fraternité Akashite
Cabale : Cabale de la réunion
Essence : Questive
Nature : Architecte
Attitude : Ange Gardien
Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 5, Charisme 5, Manipulation 4, Apparence 2, Perception 3, Intelligence 3, Astuce 4
Capacités : Vigilance 4, Sports 3, Conscience 5, Bagarre 1, Esquive 5, Expression 2, Pédagogie 5, Intuition 4, Subterfuge 3, Do 5, Commandement 4, Méditation 5, Mêlée 4, Furtivité 4, Survie 5, Cosmologie 2, Culture 1, Énigmes 4, Linguistique 2, Conn. des Vampires 3, Médecine 2
Sphères : Correspondance 2, Entropie 1, Forces 3, Vie 3, Psyché 5, Matière 1, Prime 5, Esprit 2, Temps 2
Volonté : 8
Entéléchie : 10
Quintessence : -
Paradoxe : -
Historiques : Arcane 5, Avatar 5, Destinée 3, Node 5

Gérald Dujour

Tradition : Chœur Céleste
Essence : Motivale
Nature : Ange Gardien
Attitude : Dirigiste
Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3, Charisme 4, Manipulation 5, Apparence 3, Perception 3, Intelligence 5, Astuce 2
Capacités : Vigilance 2, Sports 1, Conscience 2, Esquive 1, Expression 3, Pédagogie 2, Intuition 1, Intimidation 3, Conn. de la Rue 2, Subterfuge 5, Conduite 2, Étiquette 4, Armes à Feu 2, Commandement 5, méditation 1, Recherches 3, Furtivité 2, Informatique 2, Cosmologie 3, Culture 2, Énigmes 2, Investigation 3, Droit 4, Linguistique 5, Conn. de la Technocratie 3, Médecine 1, Occultisme 4, Sciences 1
Sphères : Correspondance 3, Forces 3, Vie 5, Psyché 4, Matière 2, Prime 5, Esprit 1, Temps 1
Volonté : 8
Entéléchie : 7
Quintessence : -
Paradoxe : -
Historiques : Alliés 5, Arcane 1, Avatar 5, Influence 5, Bibliothèque 5, Node 5, Ressources 5

Marc Lazard

Tradition : Culte de l'Extase
Essence : Dynamique
Nature : Visionnaire
Attitude : Avant-gardiste
Attributs : Force 2, Dextérité 5, Vigueur 2, Charisme 4, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 5, Intelligence 2, Astuce 5
Capacités : Vigilance 5, Sports 1, Conscience 2, Bagarre 1, Esquive 3, Intuition 3, Conn. de la Rue 5, Subterfuge 4, Conduite 3, Armes à feu 2, Commandement 1, Méditation 1, Recherches 1, Furtivité 4, Technologie 3, Musique 5, Informatique 5, Cosmologie 2, Culture 1, Énigmes 3, Conn. de la Technocratie 2, Médecine 1, Occultisme 1, Sciences 1
Sphères : Correspondance 1, Forces 2, Vie 2, Psyché 3, Prime 2, Esprit 3, Temps 5
Volonté : 8
Entéléchie 6 :
Quintessence : -
Paradoxe : -
Historiques : Alliés 3, Arcane 4, Avatar 5, Rêves 1, ressources 3

Wraith

Révérend Dranger

Attitude : Mère Poule
Nature : Visionnaire
Attributs : Force 2, Dextérité 4, Vigueur 5, Charisme 5, Manipulation 3, Apparence (très variable), Perception 3, Intelligence 4, Astuce 3
Capacités : Vigilance 3, Conscience 4, Empathie 5, Expression 3, Subterfuge 4, Étiquette 4, Commandement 3, Méditation 3, Furtivité 4, Énigmes 4, Investigation 3, Linguistique 3, Médecine 2, Occultisme 3, politique 4
Arcanos : Argos 4, Fatalitas 4, Trame Vitale 2, Modelage 5, Mnemosynis 2
Pathos : 8
Volonté : 7
Historiques : Alliés 3, Contacts 4, Lieu Hanté 4 (cave d'une ruine située en banlieue), Notoriété 2, Statut 3, Ressources 4
Apparence : son visage est recouvert d'un masque maroquin terminé par un long bec très caractéristique, il porte une tenue de prêtre et cache ses longs doits griffus sous des gants de couleur sombre
Conseils d'interprétation : vous considérez que chacun a sa place dans ce monde multiforme. Pour vous, chaque chose a son contraire, tout est fait de nuances de gris, tout est en perpétuelle mutation, y compris votre corps. C'est ainsi que doit être la société des Ombres, et à l'image de votre organisme, elle doit pouvoir être distendue jusqu'aux extrêmes, sans pour autant s'éteindre au cours du processus. Chacun a sa chance, mais le plus important est l'espoir et la croyance en l'existence d'autre chose, par-delà le Néant…
Passions : Aider les pestiférés après leur mort (Amour) 3, Lutter pour une plus grande démocratie (Espoir) 3, Convertir au christianisme afin de lutter contre le Néant (Foi) 2
Entraves : un crucifix offert par une victime de la peste 4, la tombe d'un enfant mort de la peste et qu'il n'a pas pu aider 2
Angoisse : 5
Côté Sombre : le Rationaliste
Barbelures : Illusion d'Optique, Malchance, Alliés Ténébreux 2
Passions Obscures : Éliminer toute croyance en Dranger (Espoir) 4, Pousser les pestiférés dans le Néant (Amour) 4

Docteur Vaillance

Attitude : Grincheux
Nature : Solitaire
Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 2, Manipulation 2, Apparence 3, Perception 5, Intelligence 4, Astuce 3
Capacités : Vigilance 4, Conscience 3, Esquive 3, Expression 3, Conn. de la Rue 2, Subterfuge 3, Conduite 2, Étiquette 2, Armes à Feu 1, Commandement 2, Mêlée 3, Furtivité 3, Bureaucratie 1, Énigmes 4, Investigation 1, Linguistique 3, Médecine 5, Occultisme 2, Politique 4, Science 3
Arcanos : Argos 1, Incarnation 5, Fatalitas 2, Cantique 1, Modelage 4, Fantasme 3, Marionnetterie 2, Usure 2
Pathos : 9
Volonté : 6
Historiques : Eidolon 2, Memoriam 2, Statut 4, Alliés 2, Notoriété 1, Contacts 1, Ressources 4
Histoire : le Docteur Vaillance fut un grand chirurgien du dix huitième siècle. Son goût pour l'absynthe lui fit, hélas, commettre de graves erreurs sur quelques uns de ses patients. Son orgueil était tel qu'il ne le reconnut jamais, il fit au contraire disparaître les corps. Lorsque son supérieur hiérarchique découvrit cela, il organisa le suicide du Docteur Vaillance afin que ses méfaits restent cachés aux yeux du grand public. Par orgueil, et parce qu'il n'était pas reconnu par la Hiérarchie, le Docteur Vaillance se tourna plus tard vers le Roi-Néant.
Apparence : un homme d'âge mûr terriblement gros au regard vicieux, le Docteur se râcle constamment la gorge et continue de s'habiller selon la mode du XVIIIème Siècle. Il transporte toujours une malette qui contient ses instruments.
Conseils d'interprétation : vous êtes le meilleur, il n'y a aucun doute à ce sujet. Vous êtes toujours prêt à attaquer les points faibles d'une personne afin de vous mettre en valeur. Jamais personne ne découvrira votre relation avec le Roi-Néant, vous jouez beaucoup trop bien la comédie.
Passions : Boire de l'Absynthe (par le biais des vifs bien sûr) (Désir) 4, Être reconnu pour ses grandes qualités (Avidité) 5
Entraves : une fabrique d'Absynthe clandestine 4, Sa tombe qui se trouve dans le jardin de son ancienne résidence 3, Son nom gravé sur une plaque de marbre à l'école de Médecine 4
Angoisse : 8
Côté Sombre : le Bourreau
Barbelures : Infamie, Aura de Corruption, Lapsus, Défi Irrésistible
Passions Obscures : Jouir dans la douleur (Désir) 3, Torturer gratuitement (Douleur) 1, Ternir la réputation du Docteur Vaillance (Jalousie) 3

Bérangère Terrenoire

Attitude : Conformiste
Nature : Visionnaire
Attributs : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 4, Charisme 5, Manipulation 5, Apparence 3, Perception 4, Intelligence 5, Astuce 4
Capacités : Vigilance 3, Conscience 4, Bagarre 1, Esquive 1, Empathie 5, Expression 4, Intimidation 2, Conn. de la Rue 3, Subterfuge 5, Artisanat 1, Étiquette 5, Armes à Feu 3, Commandement 5, Méditation 4, Mêlée 1, Représentations 1, Réparations 1, Furtivité 4, Bureaucratie 5, Énigmes 4, Investigations 3, Droit 2, Linguistique 1, Occultisme 2, Politique 5, Science 1
Arcanos : Châtiment 5, Fatalitas 2, Cantique 4, Trame Vitale 4, Pandemonium 4, Fantasme 2, Marionnetterie 3, Usure 3

Pathos : 9
Volonté : 10
Historiques : Eidolon 5, Lieu Hanté 4, Memoriam 2, Statut 5, Alliés 4, Contacts 5, Ressources 5
Apparence : son visage est recouvert d'un long masque noir uniforme, elle porte en permanence une longue robe noire de style victorien.
Conseils d'interprétation : soyez toujours attentive, prenez votre temps pour parler et agir. Vous vous sentez supérieur à vos interlocuteurs que vous regardez d'ailleurs de haut.
Histoire : au temps de la Renaissance, la petite Bérangère Meudal vivait heureuse à Brest. Alors qu'elle jouait seule dans la rue, elle fut attaquée et violée par un jeune homme ivre d'une vingtaine d'années. Celui-ci s'avéra être Roland Terrenoire, fils d'un très riche marchand et gros propriétaire terrien. Bérangère cacha sa douleur au plus profond d'elle-même, mais dès qu'elle put se le permettre, elle rechercha l'identité du scélérat dans le but de se venger. Elle était âgée de dix neuf ans lorsqu'elle réussit à le séduire et à se faire épouser, il lui fallut ensuite quinze ans pour le conduire à la faillite. Lorsqu'il découvrit le pot aux roses, il entra dans une rage folle au cours de laquelle il la tua à coup de chandelier.

La soif de pouvoir et le désir de vengeance de Bérangère perdura au delà de la mort, grâce à son habitude de contrôler ses noires obsessions, elle put apprendre très aisément l'Arcanos Châtiment et l'utilisa tout aussi facilement (la Difficulté de tous ses jets impliquant cet Arcanos est réduite de un). Elle joignit très tôt la Guilde des Confesseurs et gravit facilement tous les échelons de la Hiérarchie.
Passions : Servir la Hiérarchie contre rémunération (Avidité) 5, Aider les jeunes Ombres à lutter contre leur Côté Sombre (Foi) 3, Punir les violeurs (Haine) 4
Entraves : La tombe de son mari 3, Un enfant vif qui a été violé et qu'elle a pris sous sa protection 4, Un centre de soins des victimes de viol à Brest 2
Angoisse : 0
Côté Sombre : Dévoyeur
Barbelures : Appel de l'Obscurité, Malchance, Familier d'Obscurité
Passions Obscures : Aider à la recrudescence des viols (Haine) 4, Miner le pouvoir de Bérangère (Jalousie) 4

Changelin

Les Gallains

Mélusine

Utilisez les caractéristiques des « Water Babies » que vous trouverez dans le « Player's Guide » de Changelin.

Gydeline

Les Ondines sont similaires aux Morganeds en de nombreux points. Même si leur histoire et leur mythologie sont très différentes, vous pouvez utilisez les statistiques de ce nouveau Kith.

Jagelhon : dernier descendant d'Herensuge

Chimère : Monstre (Dragon)
Court : Seelie
Legs : Ermite/Sphinx
Physique : Force 10, Dextérité 4, Vigueur 11
Social : Charisme 5, Manipulation 3, Apparence 4 (draconique)
Mental : Perception 4, Intelligence 6, Astuce 5
Talents : Acuité (estimation) 5, Bagarre (griffes) 5, Esquive 3, Intimidation (menaces) 6, Souffle 4, Sports 3, Vigilance (sommeil) 6
Compétences : Artisanat (orfèvrerie & sculpture de l'or) 4, Chasse 5 (féerique), Commandement 2, Discrétion (nocturne) 4, Etiquette (courtoisie) 4, Survie (féerique) 4
Connaissances : Enigmes 3, Investigation 2, Linguistique 5, **Mythes** (royaume d'Okina) 5, Occulte 3
Glamour : 9
Volonté : 6
Niveaux de santé : OK, OK, OK, -1, -1, -1,-1, -2, -2, -2, -2, -5, -5
Histoire : Jagelhon (Ja-guel-ön) est le dernier des dragons. Il n'a jamais connu les jours glorieux du royaume d'Okina et n'a que rarement vu la Dame. À sa naissance, lors de l'Interregnum, le déclin était déjà plus qu'amorcé, nombre de ses parents étaient tombés sous les coups des dragons corrompus par la Banalité (comparables aux « Icewyrms » décrits dans Autumn People p. 31). Les survivants s'envolèrent vers le Songe Lointain pour rejoindre le mythique Royaume des Airs, mais Jagelhon préféra quant à lui rester car il sentait que son devoir était ici. Il était le dernier de sa lignée et il fallait un gardien reste pour surveiller la Voie d'Argent conduisant au plus profond du Songe, tel était selon lui son destin…
La fin du royaume fut abrupte et les Kithains durent abandonner ou cacher quelques uns de leur plus fabuleux Trésors pendant que Jaghelon menait des combats très durs contre un ennemi qui avait engagé toutes ses forces. Celui-ci se retira

aussi vite qu'il avait submergé le Royaume, laissant le Dragon au beau milieu d'un champ de ruines. Jaghelon vécut seul dans les Pyrénées, il passe le plus clair de son temps à dormir près de l'ouverture permettant d'accéder à la Voie d'Argent, lorsqu'il est éveillé, il se livre à divers travaux d'orfèvrerie à des fins artistiques.

Certains Kithains originaires de la région se souviennent de Jagelhon grâce à leur Gremayre, ils savent que la créature aime la solitude, qu'il reste un noble défenseur du Songe et qu'il constitue un allié de poids pour les Seelies, tant par sa puissance que par sa connaissance d'Okina. Il reste entourée de mystères et la légende prétend qu'il garderait encore les plus fabuleux trésors du royaume perdu.

Le trésor de Jagelhon est important. Chacune de ses œuvres à une forme tourmentée ou superbement harmonieuse, seul un fin critique pourra supposer qu'elles sont l'œuvre d'un seul et même artisan. Chacun de ses travaux est chargé de Glamour et constitue donc une Scorie contenant entre 3 et 5 points de Glamour.

Armes & armure : Jagelhon possède de puissantes griffes (difficulté 5/Force + 3), une gueule pleine de crocs (difficulté 7/Force + 5 ; une fois que le Dragon tient sa proie dans sa gueule, il le projette vers la plus proche parois) et peut balayer une large surface avec sa longue queue (Difficulté 6/Force + 1). Il parait évidemment peu probable de pouvoir bloquer les attaques du dragon sans encaisser au moins une partie des dégâts (diminuer la force de l'attaque d'un nombre de dés égal à la force du défenseur et au nombre de succès de la parade, puis calculez les dommages).

La taille gigantesque du dragon rend les esquives difficiles (la difficulté des jets d'esquive est augmentée de 1)

Les écailles du dragon lui confère 5 points d'armure.

Pouvoirs

Présence : attaquer Jagelhon est un acte de grand courage et quiconque veut défier ou attaquer le dragon doit au préalable réussir un jet d'opposition d'Astuce + Intimidation contre le Charisme + Intimidation de la Chimère. Le dragon est de même immunisé aux effets de l'Art Souverain si le lanceur du Charme a un statut inférieur à celui de roi.

Vol : les ailes du monstre lui permettent de rattraper n'importe qui.

Souffle : un jet de Glamour réussit (l'action lui prend un round) permet au dragon d'exhaler un jet de flammes occasionnant 10 dés de dommages chimériques.

Apparence : il mesure une vingtaine de mètre de hauteur et apparait comme un dragon rouge munie d'ailes membraneuses virant au noir, son front est muni d'une paire de cornes d'obsidiennes torsadées. Sa voie est rauque et caverneuse, lorsqu'il est en colère ou agacé, des fumerolles s'échappent de sa bouche et de ses naseaux.

Conseil d'interprétation : en tant que dragon rouge, Jagelhon joue sur la réputation de sa race pour prendre un ascendant psychologique sur ses adversaires. Il est cependant beaucoup plus lymphatique qu'il en a l'air et il n'attaquera jamais des Kithains sans être menacé. Il apprécie par dessus tout les joutes oratoires et les jeux de l'esprit pour lesquels il a une vraie passion. Il sera enchanté de trouver des personnes susceptibles de se livrer à ce type d'exercice, car il ne rencontre pas grand monde dans les montagnes capable de rivaliser avec lui. Il possède toutefois une tournure d'esprit assez particulière qui échappera certainement longtemps aux joueurs. Il affectionne tout particulièrement de demander aux visiteurs ce qu'ils pensent de leur nature féerique, il sent et pense que seul l'instinct permet de trouver sa place dans le Songe, il juge en conséquence de la qualité de la réponse en fonction de ces critères. Jagelhon est patient et peut discuter sans se lasser pendant des heures, pour peu que ses interlocuteurs ne se montrent pas imbus de leur personne ou essayent de le berner en recourant à de faibles arguments rhétoriques.

Les Roturiers

La commune de concarneau

Ville de pêcheurs et de plaisance, cette agglomération est située sur la côte sud du Finistère. Elle compte environ 50000 habitants et garde de nombreuses traces de son passé, notamment ses remparts qui existent également dans le Songe. À l'instar de nombreuses villes de la côte, Concarneau a su préserver sa particularité culturelle en refusant un développement à outrance.

Cette cité accueille pas moins de quarante Kithains, les Sidhes n'y sont guère appréciés. Le Conseil des Baillis administre les affaires de la cité, il est composé de cinq membres renouvelés chaque année lors de Samhain. Chaque Baillis est chargé de régler les conflits opposants les résidents de la cité, ils gèrent ensemble les relations de la Communauté avec l'extérieur. Les membres du conseil sont élus au cour de la fête de Samhain, où la population féerique monte souvent jusqu'à deux cents Kithains, il n'est pas rare que cela conduise à des débats houleux.

Malvis : tenancier de la Taverne des Korrigans

Identité officielle : Loïc Kernadec
Cour : Seelie
Legs : Artisan/Hors-la-loi
Aspect : Grincheux
Kith : Satyre
Physique : Force 3, Dextérité 3, Vigueur 5
Social : Charisme 4, Manipulation 3, Apparence 3
Mental : Perception 3, Intelligence 3, Astuce 3
Talents : Acuité 3, Bagarre 3, Conn. de la rue 3, Empathie 2, Esquive 2, Expression 2, Intimidation 4, Sports 2, Vigilance 3
Compétences : Armes à feu 2, Artisanat (menuiserie) 2, Commandement 1, Étiquette 1, Mêlée 3, Sécurité 2

Connaissances : Droit 2, Enigmes 1, Linguistique 2, Médecine 1, Mythes (Brocéliande) 4, Occulte 2, Politique 1, Science 2
Arts : Prestidigitation 2, Essence 4, Souverain 1, Périple 2
Royaumes : Accessoires 3, Acteur 2, Fée 3, Nature 2
Historiques : Contacts 5, Rêveurs 4, Gremayre 2, Possessions 2, Ressources 3, Suite 2, Trésor 2 (la lamineuse, une massue finement décorée qui apparaît dans le monde réel comme une batte de base-ball, Difficulté 4/force + 2)
Glamour : 7
Banalité : 7
Volonté : 8
Notes : Malvis est un entrepreneur qui préfère agir au lieu de discuter. Il est issu d'un milieu défavorisé et fut l'un des premiers à se rebeller contre la noblesse. Il est très fier de cette période qui vit notamment la création de la commune de Concarneau.
Apparence : le Satyre est un quinquagénaire dynamique, bien fait de sa personne, à la barbe et à la chevelure poivre et sel, ses traits anguleux sont rehaussés par des yeux vairons (pourpre et vert vifs) étonnants. Son charme ravageur fait un malheur, il incarne l'homme mûr et expérimenté aux yeux de toutes les femmes.
Conseils d'interprétation : plutôt direct, ses questions sont généralement sans détour ni fioriture. Pour les nouveaux venus, il présente l'aspect d'un individu bourru tenant une auberge de voleurs qui demande rapidement a être payé en Scorie ou en Glamour. Les Kithains qui auront su gagner sa confiance trouveront toujours asile dans son établissement (sans en abuser toutefois). Malvis est en effet un homme d'honneur qui prendra le parti de ses amis, surtout lorsqu'il s'agit de lutter contre l'arrogante noblesse.

Le Cercle des insurgés disparus

Sire Oriel

Identité officielle : Pierre-Gilles Athuis, Étudiant
Cour : Seelie
Legs : Voyageur/Grossier
Maison : Gwydion en rupture de ban
Aspect : Vaurien
Kith : Sidhe
Physique : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 2
Social : Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 4
Mental : Perception 2, Intelligence 2, Astuce 4
Talents : Acuité 1, Bagarre 1, Conn. de la rue 2, Esquive 2, Empathie 1, Expression 4, Intimidation 2, Subterfuge 3, Vigilance 2
Compétences : Commandement 1, Étiquette 2, Mêlée 2, Représentation (musique celtique) 3
Connaissances : Conn. du Songe 2, Investigation 2, Linguistique 1, Mythes 2, Occultisme 2, Politique 2, Science 1
Arts : Chicanerie 3, Art du Rêve 1, Souverain 1, Périple 2
Royaumes : Actor 4, Fae 2, Scene 2
Historiques : Contacts (milieu U.) 3, Rêveurs 2, Ressources 2
Glamour : 6
Banalité : 6
Volonté : 5

Les Nobles

La cour du roi Shaïl

Le roi Shaïl

Cour : Seelie
Legs : Régent/Bête
Maison : Kevil (Gwydion)
Aspect : Grincheux
Kith : Sidhe
Physique : Force 3, Dextérité 4, Vigueur 4
Social : Charisme 5, Manipulation 5, Apparence 6
Mental : Perception 3, Intelligence 4, Astuce 4
Talents : Acuité (enchantements) 4, Bagarre 3, Conn. de la rue 1, Empathie 3, Esquive 3, Expression (diplomatie) 5, Intimidation 4, Subterfuge 4, Vigilance 3, Sports 3, Perception du Temps 3
Compétences : Archerie 3, Artisanat 1, Commandement 4, Discrétion 4, Conn. du Songe (Songe Proche) 4, Étiquette 4, Mêlée 4, Représentation 3, Survie 2
Connaissances : Énigmes (casse-têtes) 4, Investigation 3, Linguistique 2, Médecine 1, Mythes (Brocéliande) 4, Occultisme 4, Politique 5, Science 1
Historiques : Chimères, Gremayre 3, Possessions (Broceliande) 6, Titre 6, Trésors 4, Sentiers 5
Arts : Art du Rêve 3, Chicanerie 4, Chronos 1, Divination 4, Essence 3, Périple 2, Prestidigitation 3, Souverain 3
Royaumes : Accessoires 2, Acteur 4, Fée 5, Nature 2, Scène 2
Glamour : 9
Volonté : 9
Banalité : 5
Apparence : Shaïl correspond à l'idéal du roi. La noblesse de ses traits n'a d'égale que sa prestance, son maintien est irréprochable et sa connaissance de l'étiquette parfaite.
Shaïl est grand et empreint de majesté, sa chevelure est brune et son visage est devenu sans âge. Son regard gris clair est difficile à soutenir dès lors que l'on a quelque chose a reprocher au suzerain.
Trésors et chimères : l'épée Sansquevive (Difficulté 5, Force + 6) est sans nul doute le Trésor le plus connu en la possession du Roi Shaïl. Cette lame a notamment la vertu d'être incassable, elle est également renommée pour son extraordinaire maniabilité et son tranchant sans pareil. Son porteur bénéficie de surcroît d'un dé supplémentaire à tous ses jets de commandements.
Il possède également une armure chimérique aux couleurs chatoyantes (qui offre une Protection de 6 sans infliger de Pénalité aux jets de Dextérité).

Conseils d'interprétation : Machiavel aurait été fier d'un tel disciple. Même s'il a déjà pris sa décision, le Roi Shaïl a toujours eu la sagesse d'entendre l'avis des parties concernées avant d'agir. Il ne fait exception à cette règle qu'en temps de guerre. S'il essaie d'être juste, il veille à ce que cette équité ne soit pas confondue avec de la faiblesse, il lui arrive parfois de donner raison à la noblesse contre les roturiers afin d'en garder l'attachement. Le seul défaut qu'il se permet de laisser transparaître est une colère vindicative à l'égard des ennemis de son royaume, il donne ce faisant l'impression d'être totalement dévoué à ses sujets, un trait dont on ne saurait l'accabler.
Hélas, tout ceci n'est bien souvent qu'un tissu de mensonge derrière lequel le Roi Shaïl cacher sa soif de pouvoir. Son caractère inflexible, on pourrait même dire bestial, pourraient bien ressortir si quelqu'un devait se montrer assez fin pour le discréditer devant sa cour, chose qui ne s'est encore jamais produite.

Folinel : Maître de Cérémonies

Cour : Seelie
Legs : Sage/Grotesque
Maison : allégeance à la maison Kevil (Gwydion)
Communauté : Bibliothécaire royal
Aspect : Grincheux
Kith : Korr
Physique : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 3
Social : Charisme 4, Manipulation 4, Apparence 2
Mental : Perception 3, Intelligence 5, Astuce 3
Talents : Acuité 3, Conn. de la rue 2, Empathie 4, Esquive 1, Subterfuge 4, Vigilance 2
Compétences : Artisanat (livres & parchemins) 2, Discrétion 1, Étiquette (généalogie) 4, Mêlée 2
Connaissances : Conn. du Songe 3, Énigmes (anciennes) 4, Herbalisme (plantes chimériques) 4, Investigations 4, Linguistique (écrits anciens) 4, Médecine 2, Mythes 5 (chimère), Politique 3, Science 3
Historiques : Chimère 3, Contacts 6, Rêveurs 2, Gremayre 4, Titre 4 (Maître des Cérémonies), Trésor 4
Arts : Divination 2, Prestidigitation 2, Souverain 4
Royaumes : Accessoire 3, Fée 3, Scène 3
Glamour : 7
Volonté : 7
Banalité : 6
Apparence : Folinel ne dépasse pas un mètre trente, il porte un chapeau haut en couleur chaque jour différent. Sa fonction l'oblige à soigner son apparence, outre ses habits d'apparat, il se fait régulièrement toiletter la barbe et les sourcils, ses cheveux sont rejetés en arrière et maintenus à l'aide d'un catogan.
Histoire : Folinel est un proche du roi, même s'il ne le montre pas. Il connait nombres de ses secrets sauf, à l'exception de ceux qui entourent son accession au trône. Folinel est ainsi un défenseur convaincu du roi. Ses méthodes sont discrètes, il a la réputation d'être équitable et honorable, ce qui lui permet d'apprendre un grand nombre d'informations. Toutes ses relations sont des personnalités de la cour, Folinel dirigeait la bibliothèque du château avant de devenir Maître des Cérémonies. Il en est aujourd'hui le représentant, il arbore toujours l'insigne de sa précédente fonction, une broche en forme de chouette
Il convient de ne pas se méprendre sur lui, c'est un homme de droit dont le seul défaut est sa confiance aveugle envers son roi qui a tant fait pour lui-même et pour son peuple.
Trésors & chimères : dans un étuis de cuir très classique, Folinel porte un trésor inestimable pour tous les rats de bibliothèques. Les Bésicles Taintzicht permettent à leur possesseur de parcourir rapidement le contenu d'un livre ou d'estimer l'intérêt d'une bibliothèque d'un seul coup d'œil. Elles sont l'œuvre d'un Boggan légendaire qui en avait assez de passer ses journées à compulser des livres pour y trouver une information. Un jet d'Intelligence + Investigation contre une difficulté variant selon la complexité et la longueur de l'ouvrage (5 pour un livre de la Bibliothèque verte, 9 pour la « Critique de la raison pure »). Le nombre de succès indique la précision des renseignements recueillis : avec un succès, le lecteur connaîtra le propos général du volume consulté, alors que 5 succès permettent de retrouver instantanément ce que l'on recherche. Compulser l'ouvrage en question ne requiert jamais plus de cinq minutes. Les Bésicles permettent à leur porteur d'estimer rapidement (un Round environ) l'ensemble des volumes qu'il a sous les yeux en réussissant un jet d'Intelligence + Investigation contre une Difficulté évoluant en fonction de la quantité de livres présents. Si ceux-ci sont empilés n'importe comment, les Bésicles ne servent à rien, si leur utilisateur sait ce qu'il cherche ou le titre de l'écrit désiré, trois succès permettent de localiser précisément celui-ci.
Conseils d'interprétation : Folinel est sympathique, riez des blagues des Personnages, compatissez à leurs malheurs, offrez votre aide. Souvenez vous que Folinel n'est pas qu'un savant, il est très influent à la cour, mais il n'est pas non plus une bonne poire, il peut s'offusquer notamment à propos de la Bibliothèque ou du roi Shaïl.

Seigneur Bleiz : conseiller personnel du roi

Cour : Seelie
Legs : Courtisan/Débauché
Maison : Fiona
Aspect : Vaurien
Kith : Sidhe
Physique : Force 2, Dextérité 3, Vigueur 3
Social : Charisme 3, Manipulation 4, Apparence 6
Mental : Perception 3, Intelligence 2, Astuce 3
Talents : Acuité 2, Empathie 2 Esquive 3, Expression 4, Intimidation 2, Séduction 3, Sports 2, Subterfuge 4, Vigilance 2

Compétences : Archerie 2, Artisanat 1, Discrétion 3, Étiquette 4, Mêlée 2, Navigation 2, Représentation (jouer de la lyre) 2, Sécurité 2, Perception du Temps 2
Connaissances : Conn. du Songe 2, Énigmes 1, Linguistique 1, Mythologie 2, Occultisme 1, Politique 4, Science 1
Historiques : Chimères 4, Contacts 4, Rêveurs 3, Titre (conseiller du roi) 3
Arts : Chronos 2, Divination 1, Essence 1, Prestidigitation 2, Souverain 2
Royaumes : Accessoires 2, Fée 3, Nature 2, Scène 1
Glamour : 6
Volonté : 4
Banalité : 5
Notes : les Contacts de Bleiz sont des membres de la cour, la plupart sont des conquêtes féminines passées, présentes ou à venir. Grâce à elles, il connaît tous les ragots relatives aux intrigues amoureuses qui agitent la cour. Ayant séduit des représentantes de noblesse comme de la Roture, il a des yeux et des oreilles un peu partout. Ses trois rêveurs sont les membres d'un groupe de musique celtique, ceux-ci sont jeunes, charmants et très inspirés (à défaut de posséder un grand talent). L'unique problème de Bleiz est qu'il sait qu'il n'est pas le seul a pratiquer l'Épiphanie sur ces musiciens, il aimerait savoir qui est l'autre Changelin.
Apparence : Bleiz est un être exquis. Il possède tous les atouts du séducteur, un visage d'ange, des cheveux auburn cours et bien coiffés, des yeux bleus malicieux, un corps élancé... Toujours vêtu d'habits magnifiques, on le croise fréquemment dans le château aux bras de quelques damoiselles. Orateur habile, il est particulièrement habile pour s'insinuer dans les conversations.
Conseils d'interprétation : séducteur impénitent, le Sidhe fait tout ce qui est en son possible pour séduire et s'attirer les grâces de toutes les femmes au physique agréable (3 ou + en Apparence), ses connaissances en font également un allié précieux pour celui qui veut approcher et conquérir une dame ou se tenir informés des diverses liaisons amoureuses.

Adeptes du Virtuel 126 à 143
Anarques 15
Apocalypse (fronts de l') 102

Banalité 227 à 228
Brocéliande 214 à 215, 228 à 229
Caerns 71
Caitiffs 14
Calice de Bathory 80
Cercle des Insurgés Disparus 208 à 211
Chœur Céleste 107 à 108
Clans (généralités) 13
Cotentin (rage sur le) 97 à 99
Cour du Roi Shaïl 215
Crépusculaires, les 120
Croisade Verte 103
Culte de l'Extase 109 à 111

De Morle (lignée de) 84 à 88

Euthanatos 112 à 113
Excavés 119

Fiannas de Bretagne 92
Fiefs 8 à 12
Fief d'Aquitaine et d'Occitanie 40 à 44
Fief de l'Est 57 à 61
Fief de Lyon 51 à 56
Fief de Marseille 44 à 50
Fief de Normandie 35 à 39
Fief du Nord 30 à 34
Fils de l'Éther 144 à 146
Fraternité Akashite 114 à 115
Fraternité Asgard 101

Hégémonie Toréador 9
Hexagone (toile digitale) 138 à 141
Histoire (Changelin) 195 à 199
Histoire (Garou) 63 à 68
Histoire (Mage) 105 à 106
Histoire (Ombres) 152 à 162
Histoire (Vampire) 18 à 29

Korred 216 à 217

Lexique (Vampire) 29
Lieux Mystiques et Maudits 190 à 193

Maraudeurs 131 à 132, 149
Marquis 9
Marseille (Ombres) 168 à 172
Méta-Magie et Méta-Réalité 135 à 137
Méta-Réalité 130

Midi, le (Ombres)	172 à 179
Modelage	141 à 143
Moon XTC Tribe	109
Morganed	206 à 207
Nécropolis, autres	186 à 189
Néphandi	148
Nootropoplexeur	132 à 134
Onirologues	116
Ordre d'Hermès	117 à 118
Ouest Mystique,l' (Ombres)	179 à 180
Panorama de la France Garou	68 à 72
Pentex	102 et 103
Politique (Changelin)	218 à 220
Politique (Vampire)	16 à 18
Prophétie du Loup Blanc	87
Reims	163 à 167
Royaume d'Alsace	224
Royaume d'Auvergne	225 à 227
Royaume de Normandie	224 à 225
Royaume des Flandres	222 à 223
Royaume des Houles	200 à 207
Royaume des Premiers Arbres	212 à 221
Royaume du Pays Basque	223 à 224
Sentiers du Songe	227 à 233
Sentiers Perdus	230 à 233
Sud Sacré, le (Ombres)	180 à 185
Technocratie	147
Terres du Nord	167 à 168
Tête du Prophète	146
Triade, la	92 à 94
Tribus	73 à 75
Verbenas	120 à125
Verne (jules)	127 à 134
Ys	200 à 203

MONDE DES TENEBRES

Deux millénaires d'histoire...

La France a la réputation d'être le pays des traditions et du plaisir de vivre. Elle revêt l'apparence d'une nation tranquille au passé glorieux, perdue dans ses rêves de grandeur et prisonnière de sa léthargie. Mais ce fragile équilibre n'est qu'un leurre : sous la surface, les créatures de la nuit et de l'ombre manipulent nos destins et se préparent pour l'ultime combat.

...touchent à leur fin.

Les Ténèbres s'abattent maintenant sur toutes les terres de France. Tandis que les Vampires s'entre-déchirent, les Garous et les Changelins luttent contre l'inéluctable anéantissement qui les menace. Drapés dans leur solitude, les Mages se préparent à affronter de terrifiants événements alors que le royaume des Ombres plonge peu à peu dans le Néant. La fin du monde serait-elle vraiment pour demain ?

La France des Ténèbres comprend :

· Cinq chapitres émaillés de nombreux documents et totalisant plus de 240 pages sur l'histoire, la situation et les intrigues des Vampires, Garous, Mages, Ombres et Changelins de France.

· De nombreuses précisons sur la Cité Secrète des Kyasid, le Syndrome d'Interférence Paradigmatique Acquis, les forces du Roi-Néant et les puissances obscures qui président secrètement aux destinées des hommes.

· Des idées de scénarios, des personnalités, de nouveaux kiths et des informations aussi surprenantes qu'inédites sur l'ensemble des acteurs de la France des Ténèbres.

White Wolf

LUDIS international

LDS 2500 ISBN 2-910839-30-1
9 782910 839307
PRIX : 199 F